Tot.446

没有最奇只有更奇！——聊聊游戏史上的各种神奇外设

游戏机实用技术



攻略透解

余命为零

求生指南＋流程详解

世界末日的正确攻略方式

死亡终局 轮回试炼

流程＋白金攻略＋各 BE 触发条件

现实与游戏世界交错的花式“虐女主”游戏

飚酷车神2

赛事详解＋心得指南

海陆空三栖制霸北美大陆

攻略透解

Fate/ 新世界 Link

流程心得＋白金指南

在电子之海中的又一次冒险旅途

DLC 补完计划

马力欧＋疯兔 王国之战 森喜刚冒险

掠食 坠月

ULTRA CONSOLE GAME

2018.7B 定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

14>

9 771008 060006

特立独行的都市青春群像剧

——美妙世界回顾

皮鞭与蜡烛的传奇续作

——恶魔城III回顾

周刊少年 JUMP 50 周年

纪念版迷你 FC 纵览

RETRO UCG

美妙世界

附赠

岁月拼盘怀旧别册


一家齐整
传火不息
定价
158元
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫码购买
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III

《怪物猎人 世界》典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
大16开368页全彩+DVD影像光盘
电子版现已上架
价格更实惠!
定价
88元
–基础到深度的狩猎技巧全网罗
–全14种武器用法+武器强化升级表
–全防具资料+男女完整着装图
–全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
淘宝端扫码购买

首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
定价
88元
授权中文版
现已上市 扫码购买
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集

TV GAME半月刊
2018.7B



© 2017 Ubisoft Entertainment.

总第 446 期

COVER STAFF
封面用图：飚酷车神2
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明
本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》，《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话 / 传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 7 月 16 日
定　　价：人民币 19.80 元

ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P38 Fate/新世界 Link



P58 死亡终局 轮回试炼



P84 马力欧+疯兔 王国之战



P97 聊聊游戏史上的各种神奇外设

游见识
PREVIEW & REVIEW

003 游戏情报站

前线狙击
006 洛克人11
010 命运2 遗落之族
014 变种元年 伊甸之路
016 天穗长命姬
018 哭泣之星

021 黄金眼

游技术
NOW PLAYING

编辑非常荐
024 堕落军团 光荣系谱

028 猎人集会所
030 游戏进行时

攻略透解
032 飙酷车神2
038 Fate/新世界 Link
046 余命为零
058 死亡终局 轮回试炼

DLC补完计划
075 掠食
084 马力欧+疯兔 王国之战

游深度
CULTURES OF GAMER

特别企划
097 没有最奇只有更奇！——聊聊游戏史上的各种神奇外设

102 闲话宝可梦
104 多边共享
106 ASAP情报中心
110 游朝忆日
112 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

收藏者

收藏日期

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

堕落军团 光荣系谱	23 24
龙之死印	视频
洛克人11	6
马力欧+疯兔 王国之战 森喜刚冒险	23 84
宵星传说 重制版	视频
血污 夜之仪式	视频

PS4

Anthem	视频
Fate/新世界 Link	21 38
暗黑血统III	视频
变种元年 伊甸之路	14
飙酷车神2	22
超驰 机甲大乱斗	视频
哭泣之星	18
掠食	75
洛克人11	6
命运2 遗落之族	10
莎木 I & II	视频
死亡终局 轮回试炼	22 58
天穗长命姬	16
宵星传说 重制版	视频
血污 夜之仪式	视频
余命为零	23 46
侏罗纪公园 进化	21

PSV

Fate/新世界 Link	21 38
血污 夜之仪式	视频
余命为零	23 46

XOne

Anthem	视频
暗黑血统III	视频
变种元年 伊甸之路	14
飙酷车神2	22
超驰 机甲大乱斗	视频
掠食	75
洛克人11	6
命运2 遗落之族	10
莎木 I & II	视频
宵星传说 重制版	视频
血污 夜之仪式	视频
侏罗纪公园 进化	21

游戏月旦评
6月份游戏评测
机甲才是男人的浪漫
《Anthem》实际游戏演示

446期视频集合　　**bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集











Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录

游戏月旦评
6月份游戏评测

《Anthem》
20分钟实际游戏演示

《暗黑血统III》
11分钟游戏演示

新作影像集锦

莎木 I&II
血污 夜之仪式
龙之死印
超驰 机甲大乱斗
宵星传说 重制版

电影前线

挚友维尼

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

TOPIC

当成本逐渐变高 游戏的定价需要一起提高吗

自从从 EA 离职后，前“《神秘海域》系列”创意总监 Amy Hennig 创立了新的独立工作室。不过现在工作室还处于招人阶段，她自己也没有因此而无所事事，而是以嘉宾的身分频繁参加各种游戏展会的会谈。在最近欧洲举行的 Gamelab 2018 上，她谈到了单人游戏中越发严峻的成本问题。

她认为，开发单人游戏对于第三方发行商来说越来越困难，而主要原因就在于越来越高的开发成本。当然，这并不意味着单人游戏正在消亡，或者说单人游戏已经不符合玩家的喜好。而是发行商们需要根据市场的形式改变他们自己的商业计划，在定价和发行上推陈出新。在谈话中，她提到了单人游戏开发上最尴尬的一点是：游戏开发越来越昂贵，同样的成本所能做出的内容越来越有限。然而令开发者们心碎的一点是，即便你游戏做得再好，叙事做得再好，最后通关游戏的玩家依然占少数。



■在游戏销售模式上，微软的XGP给其他发行商提供了一个不错的参考。

那么问题来了，开发一款游戏（无论单人还是多人，3A 大作还是手游）到底要花多少钱？如果你直接将这个问题抛给一个业内人士，他可不会轻易地给你一个确切的答案，然而却可以用一个金额来说明。以欧美为例，开发一款游戏的成本为每人每月 10000 美元。

这是一个非常笼统的数字，也并不意味着游戏开发者每月能领 10000 美元的薪水。开发游戏的所有费用：要付的薪水、办公场所的租金、纳税、杂费等，将这些费用合计再分摊到团队（其中包括了开发团队还有非游戏部门，诸如人事、后勤等等）后得出的数字就是 10000 美元。而在一些生活成本较高的一线城市，以美国为例，例如旧金山或者洛杉矶，这个费用还能继续攀升。

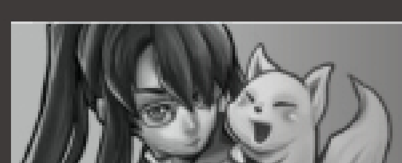


而最可怕的一点是，这些费用甚至没有算上游戏开发外的费用，例如宣传费用。将这些费用加起来后，最终得出来的数字会非常惊人。例如《命运》的总开发费用达到了 5 亿美元，《COD 现代战争 2》达到 2.75 亿，而《横行霸道 V》则达到了 2.68 亿。《横行霸道 V》的成功有目共睹，但包括游戏的发行商 Take-Two 也认为，至少从其所产出的利润来看，本作的成功是不可能复制的。

出乎意料的是，成本的提高并没有导致游戏定价提高，至少在过去十几年里，游戏的价格就没发生过任何变化，但发行商学会了用其他方式来提高利润：花样百出的限定版或者预购版、DLC、微交易。名声难免受到了影响，但带来的高回报却让开发商们难以拒绝。可能正如 Amy Hennig 所说的那样，单人游戏，而且不仅仅是单人游戏，游戏业界需要在定价和发行上打破常规，并尝试新的开发和发行模式。

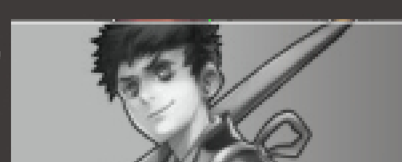
编辑围观 COMMENTS

三日月



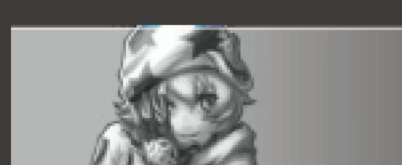
虽然实体版游戏的价格一直非常稳定，但数字版却相反。根据地区服务器和时间的不同，同一游戏的价格会有巨大的区别，很多时候比实体版还要便宜。然而价格的调低并不意味利润降低，因此对于发行商来说，如何让游戏长卖并持续地创造利润才是最大的难题。

北山杉



个人不太看好以提升售价来抵消成本增长的做法，尤其是这种长久以来形成了相对固定价格结构的市场，与其期待处于产业链下游的市场自己发生改变，不如主动在上游下功夫，而这也是越来越多开发者青睐用分章节售卖和众筹等方式制作和发行游戏的原因之一。

六等星



成本是目前影响游戏发展的阻碍之一，相对于电影投入更高，收入更少，风险也是成倍地增加。增加售价的确是缓解这个困境的方法之一，但执行起来更需要厂商之间达成一致。此外与泛滥的促销也有很大关系，价格战不仅仅令厂商收益下降，低收益下带来的劣质作品最后吃亏的还只能是玩家。

C 罗转会尤文图斯 这回遭殃的是《FIFA 19》

在今年E3期间，EA公布了“《FIFA》系列”最新作《FIFA 19》，封面人物为“前”皇马俱乐部球星克里斯蒂亚诺·罗纳尔多，也就是C罗。加上“前”的原因是，C罗在世界杯期间的7月10日宣布转会意甲的尤文图斯。这下EA陷入了一个非常尴尬的局面，因为《FIFA 19》封面上的C罗，还穿着皇马标志性的白色球衣。

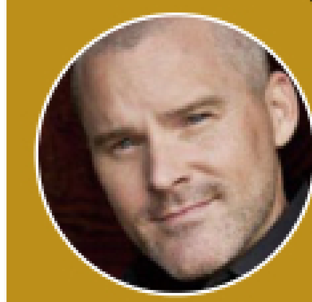


去年Konami也遇到过类似的窘况。去年的《职业进化足球2018》封面选择的是巴西球星内马尔，当时的内马尔刚刚和巴萨罗那续约了5年合同，结果一转眼就转会到了巴黎圣日耳曼。他转会时，距离游戏发售还有一个月，当时Konami只好急忙处理，并改掉了游戏的封面。

和当时Konami面临的窘况比起来，EA虽然看起来时间更为充裕（本作发售日为9月28日），但C罗转会牵涉到的问题却不是改改封面就能解决的。在球星的号召力上，C罗的号召力可是远远超越了当时的内马尔，在宣传上，EA必须修正所有的宣传材料。考虑到本作的宣传力度，这无疑需要消耗很大的人力物力。

而在游戏中，EA也要做出很多修改，毕竟在游戏的剧情模式“The Journey”中，玩家操作的主角亨特在剧情中将会转会到皇家马德里，并成为C罗的队友。这无疑是个卖点，然而现在看来，这个模式的剧情很大可能需要重做，或者将C罗的戏份删掉。

业界声音 THE VOICE



罗杰·克雷格·史密斯

著名游戏配音演员，代表作有艾吉奥（《刺客信条》系列）、克里斯（《生化危机》系列）

我进入录音棚，然后连续两天不能做别的事情，就只是为了变成一个热门游戏的一部分？如果想要有一个稳定的职业并取得收入，那么给游戏配音其实并不是一个很好的选择。

在去年9月，游戏配音界爆发过一次罢工事件。罢工事件的最后，企业和配音演员之间达成了新的协议。然而一年过去了，问题并没有得到完全解决。不同于其他配音工作，游戏配音工作量大而且需要保密，很容易导致演员在配音期间不能接其他工作，其本身的报酬也比不上动画配音。

CALENDAR 周·游记 2018.7 Jul

星期三 4

●小霸王官方宣布与Codemasters合作，其最新竞速游戏《直接横冲》带到即将推出的小霸王Z+新游戏电脑上。小霸王Z+预定将在ChinaJoy 2018上公布。



星期四 5

●虽然玩家对于任天堂E3直面会的反响不佳，但据北美游戏零售商GameStop负责人透露，NS的周销量在E3后翻了一倍。《任天堂明星大乱斗 特别版》以及《精灵宝可梦 Let's Go》的预订情况也非常喜人。



星期五 6

●任天堂宣布“《精灵宝可梦》系列”衍生作品《宝可梦 探险寻宝》全平台下载量超过了750万。本作最早于5月30日登陆NS平台，后来还登陆了安卓和iOS平台，是一款F2P游戏。

●在洛杉矶举行的2018 Anime Expo上，传奇影业宣布将与日本动画工作室Sunrise一起合作开发“高达”的全新真人版电影，电影将会是全新的世界观。

星期六 7

●腾讯举办WeGame游戏之夜发布会，期间公布了数十款将会在未来登陆WeGame平台的游戏。其中包括有《怪物猎人 世界》、《真·三国无双8》、《堡垒之夜》、《侏罗纪世界 进化》等大作，同时也有如《空洞骑士》、《无人天空》、《星露谷物语》、《胡闹厨房》等独立游戏。

星期日 8

●暴雪宣布他们与乳腺癌研究基金会（BCRF）合作推出的“购买《守望先锋》粉红天使皮肤支持乳腺癌研究活动”共筹得了1270万美元的善款。这个活动持续时间为5月8日到5月21日，皮肤售价15美元，销售获得的全部收益会捐赠给基金会。该活动最后总共筹集了1270万3828美元，成为基金会成立25周年的历史中最大的公司捐赠款项。

星期一 9

●《大圣归来 游戏版》（暂名）确认出展ChinaJoy 2018。本作由日本的Hexadrive开发，索尼负责全球发行。

●Nexon韩国宣布与EA达成协议，终止开发针对亚洲游戏市场的《泰坦天降 Online》，这是一款以系列世界观为背景的多人线上游戏。



星期二 10

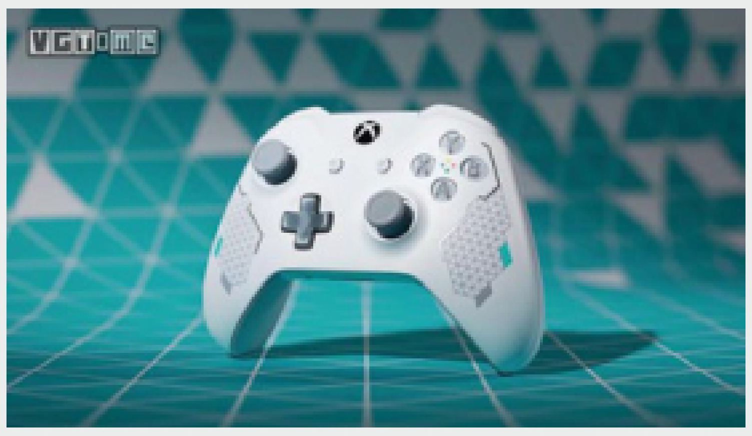
●“分手神作”《胡闹厨房2》简体中文版确认将于2018年8月7日同步登陆NS/PS4/XOne。值得注意的是，虽然数字版的价格全平台都是一样的，但NS的实体版却比其他平台的贵一点。其他平台实体版售价为198港币；NS实体版售价为298港币。

星期三

11

●BNEI 宣布原定于今年 9 月 27 日发售的《噬血代码》将延期至 2019 年推出，原因是“为了给玩家提供更好的游戏品质和体验”。

●微软在今天公布了一款全新的“女武神”特别版无线手柄，并将在国内同步发售。手柄将于 7 月 31 日在美国和加拿大先行发售，并于 8 月 7 号在中国以及其他地区开卖，售价为 69.99 美元。而国区售价暂时未定。



星期四

12

●参与过《博德之门》、《无冬之夜》等多个系列的制作，并在 BioWare 工作了 22 年的元老级人物 James Ohlen 宣布从 BioWare 离职，他离职后的一个项目是一本名为《Odyssey of the Dragonlords》的规则书。他最近参与制作的游戏为预定将于明年初发售的《Anthem》。



星期五

13

●5pb. 宣布《告别回忆 无垢少女》简繁中文版将于 2018 年 10 月 25 日发售，并同步登陆 NS/PS4/PSV 平台。

●《海岛大亨》的发行商 Kalypso Media 完成了对西班牙工作室 Pyro Studios 的收购工作，并将“《盟军敢死队》系列”的 IP 纳入旗下。

星期六

14

●《COD 黑色行动 4》多人模式测试确定将于 8 月 4 日凌晨在 PS4 展开，XOne 和 PC 将在一周后加入。而大逃杀模式“黑色冲突”的测试则会在 9 月展开。

●由年仅 17 岁的制作者 Qimsar 所制作的民间重制版《P.T》被 Konami 要求下架，而他本人则得到了来自 Konami 的实习邀请。

星期日

15

●据日媒透露，任天堂和《白猫计划》开发商 Colopl 公司的官司依然在继续。今年 1 月，任天堂以《白猫计划》侵犯自身五项技术专利为由，将 Colopl 公司告上了法庭。在 7 月 13 日，Colopl 公布了“《白猫计划》系列”最新作将会登陆 NS 平台，让不少人以为双方的关系已经缓和。

业界声音 THE VOICE

Please Add Anti Cheat（请加入反作弊系统）。



不知名的黑客

大概是个《油彩军团 2》爱好者

NS 的系统漏洞让不少黑客有机可乘，其带来的不好影响之一便是有人利用这漏洞在《油彩军团 2》的在线对战里作弊。一名“有爱”的黑客为此入侵了游戏中的排行榜，并通过修改人物名称请求任天堂加入反作弊系统。

2018 年的销售冠军会是谁？他认为是 NS 和《荒野大救赎 II》

NPD 是一个通过统计数据来帮助企业制定商业决策的统计机构，他们的分析师 Mat Piscatella 发表了对 2018 年美国圣诞节和全年游戏销售预测。在他的预测中，《荒野大救赎 II》会成为今年游戏市场的销售冠军，而 NS 则会成为今年的最畅销主机。

另外，他还指出 PS4 和 XOne 的销售总和比当年的 PS2 和 Xbox 高 6%，比 PS3 和 X360 高 30%。今年三大主机（PS4、XOne、NS）的北美总销量会超过 400 万，游戏的总销量则会超过 1750 万份，是 2012 年以来最高的。其中实体版游戏对比去年增长率为 8%，数字版的增长则预计为双位数。

排名	游戏
1	荒野大救赎 II
2	COD 黑色行动 4（不含 PC 版数字版）
3	战地 5（不含 PC 版数字版）
4	NBA 2K19
5	孤岛惊魂 5
6	麦登 NFL19
7	辐射 76（不含数字版）
8	战神
9	怪物猎人 世界
10	蜘蛛侠



文 昂星团 美编 Juxi

洛克人强势归来！



“《洛克人》系列”在其制作人稻船敬二离开 Capcom 后就一直沉寂，后来稻船衔领制作的“《洛克人》精神续作”《神威 9 号》也失败告终，或许是顺便蹭个热度，2017 年 Capcom 以合集这种“炒冷饭”的形式让《洛克人》重新进入玩家的眼中，本以为只是弄个合集情怀一下，没想到正统续作的消息却在 30 周年的纪念直播中公布，实在是令人兴奋不已，下面就让我们看看目前已明确的消息吧。

NS	PS4	XOne	
洛克人 11		Capcom	
ロックマン 11 运命の齿车！！		动作	日版
2018 年 10 月 2 日	本地 1 人	对应 amiibo	
售价为 NS：5389 日元，PS4：5389 日元，XOne：4990 日元			

《洛克人》是？

“《洛克人》系列”是 Capcom 的招牌 IP 之一，最初在 1987 年登陆 FC 平台，其横版动作闯关的形式与独特的系统受到了很多玩家的喜爱，后来还陆续出现了多个衍生系列。系列游戏主要以动作类为主，其中不乏有 RPG、ARPG 形式的作品。顺带一提，初代《洛克人》的作品名没有后缀，以致于这个系列的名字会与整个系列名重叠（类似《高达》），所以玩家之间习惯把初代《洛克人》称为“元祖《洛克人》”，而本作便是“元祖《洛克人》系列”的第 11 部正统作品。

故事梗概

多次被洛克人粉碎其征服世界梦想的邪恶科学家威利博士，经百般努力终于完成了禁忌的研究——“双齿轮系统”，再次对和平的社会展开侵略。

这个系统虽然能使机器人的能力大幅提升，但由于其过高的性能和潜在的危险性，所以这个研究在早年被冻结禁止，这也成为了莱特博士和威利博士对立的契机。

为了应付事态，莱特博士不得已把以前威利创造的“双齿轮系统”试验机加进了洛克人的身体里，到底洛克人能否阻止威利博士的野心呢！？



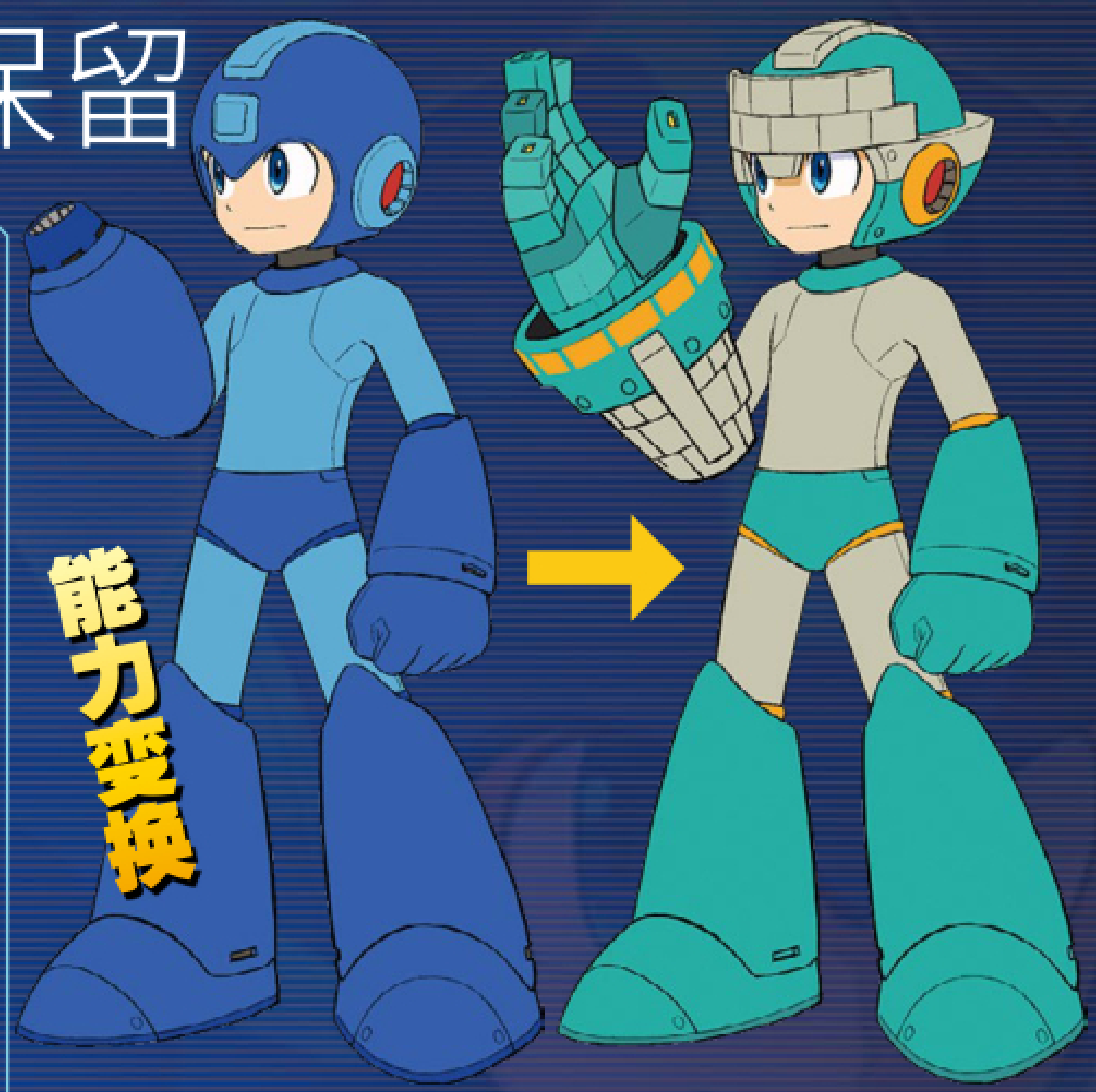
猜想——故事或与“《洛克人 X》系列”接轨？

众所周知，《洛克人 X》的故事发生在初代《洛克人》100 年后，其主人公 X 是由洛克人的制造者莱特博士在生命末期创造，同时也是莱特博士倾注毕生心血制造的第一个自律思考型机器人。然而在 X 活跃的年代，并没有初代洛克人的身影，不难推测其早因跟不上时代的进步而淘汰报废。但也有可能是因为洛克人为了让威利无法东山再起而过度使用了双齿轮系统，导致完成任务后身体承受不住负荷而报废，于是两位博士才开始在研究所里，用生命最后的时光全力制作自律思考型机器人（威利同时在制造 ZERO），完成各自的遗愿。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

经典特色一概保留

“《洛克人》系列”的特点之一，就是战胜BOSS后可以获得其能力，在以后的战斗和闯关中使用。获得的BOSS能力越多，玩家攻略关卡时的选择会更加广泛，熟练切换能力攻关能缩短不少过关时间，在过往的作品中，部分武器甚至能让竞速玩家发明各种邪道打法。使用BOSS能力时，洛克人还会变成对应的形态，这也是非常吸引人的一点。



▲洛克人的普通形态与使用建筑人能力的形态。

自由选关！







▲系列经典的选关界面。

游戏的流程与往常一样并非全程线性，玩家前期可以从8个关卡里随意选择挑战。自由选关的意义在于，既可以先取得好用BOSS能力，降低其他关卡的攻略难度，也可以选择自己拿手的关卡逐个击败BOSS。按照以往的作品惯例来看，某些收集要素也需要利用BOSS能力才能获得，合理选择攻关顺序能减少很多完美通关的时间。

特色各异的关卡！


▲研究如何穿过层层陷阱是游戏的乐趣之一。

敌人和陷阱机关，是很多横版动作游戏必备的要素，“《洛克人》系列”在这个方面做得十分优秀，每个关卡都有对应其背景特色的敌人和机关，虽然关卡的难度也不低，但敌人与陷阱机关的节奏都做得恰到好处，只要稍加练习便能掌握好关卡的整体节奏，玩起来如同行云流水，给人十足的成就感。

全面提升能力的双齿轮系统

双齿轮系统由动力齿轮和加速齿轮组合而成，游戏开篇便能使用，使用的时候要注意洛克人头顶的计量条，一旦计量条满过热，就暂时无法使用该系统，所以使用的时候一定要注意时间不要过长。

大幅提高行动速度的加速齿轮！


▲使用加速齿轮，迅速从紧逼的陷阱机关中逃离。

加速齿轮发动时，洛克人的行动速度会大幅增加，为了让玩家能更好操控洛克人，在游戏中的效果表现改成让周遭时间变得缓慢。在加速齿轮的作用下，即使是需要瞬间判断的局面，也能轻易采取准确的行动。

大幅提高武器效果的动力齿轮！


▲蓄力洛克炮的威力大幅提升。

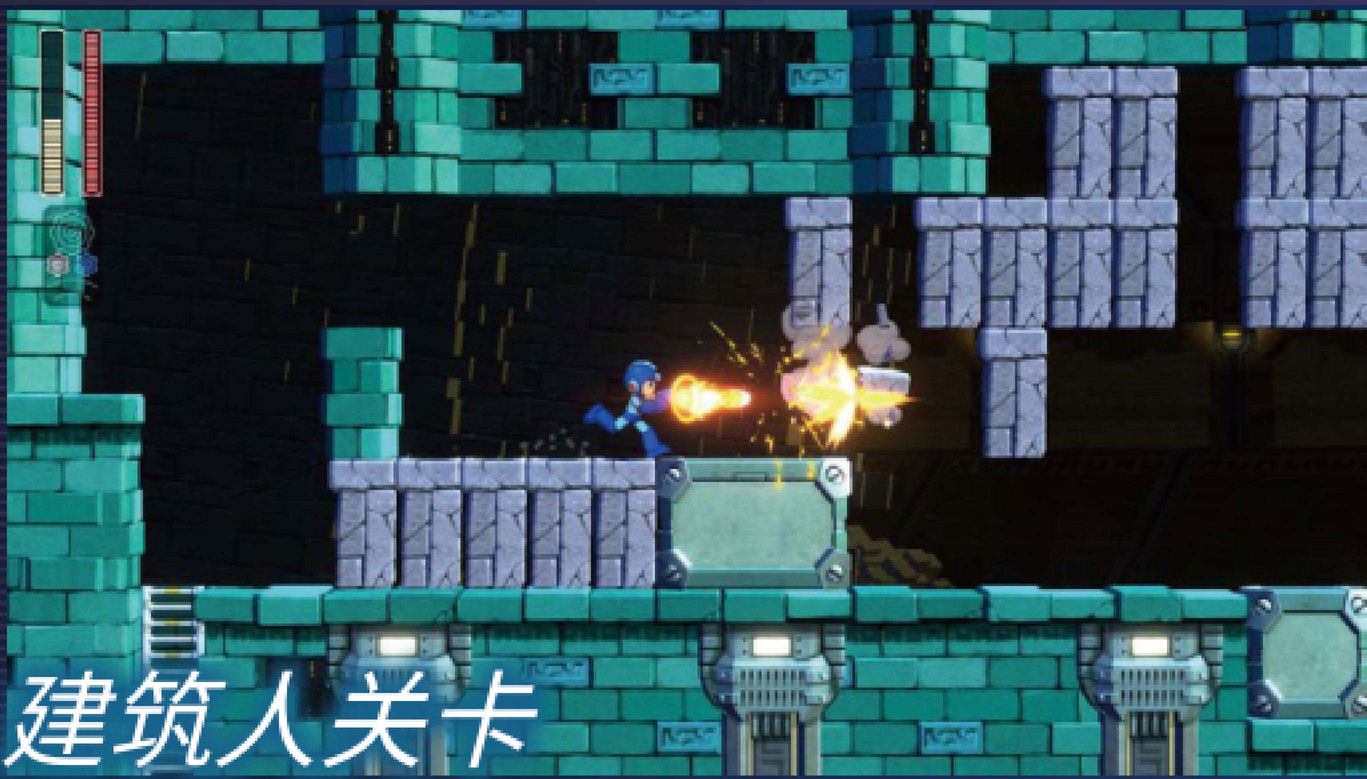
动力齿轮发动时，洛克炮和特殊武器都会大幅强化！不仅仅是攻击力的增加，不同武器强化后的效果也有所不同，让洛克人在短时间造成大量输出伤害。

能够反败为胜的双齿轮系统！


▲过热后，洛克人会全身发热并出现火花。

加速齿轮和动力齿轮可以同时发动，使出超高的速度和超强的破坏力，洛克人还可以发射威力极其强大的“终极充电射击”一发逆转局势。不过，双齿轮系统在达到过热前无法解除，也就是说会在一段时间后强制进入过热状态，此时不仅不能使用任何齿轮，还会令洛克人的部分性能下降，是具有起死回生之力的双刃剑。

全新的关卡 & 头目

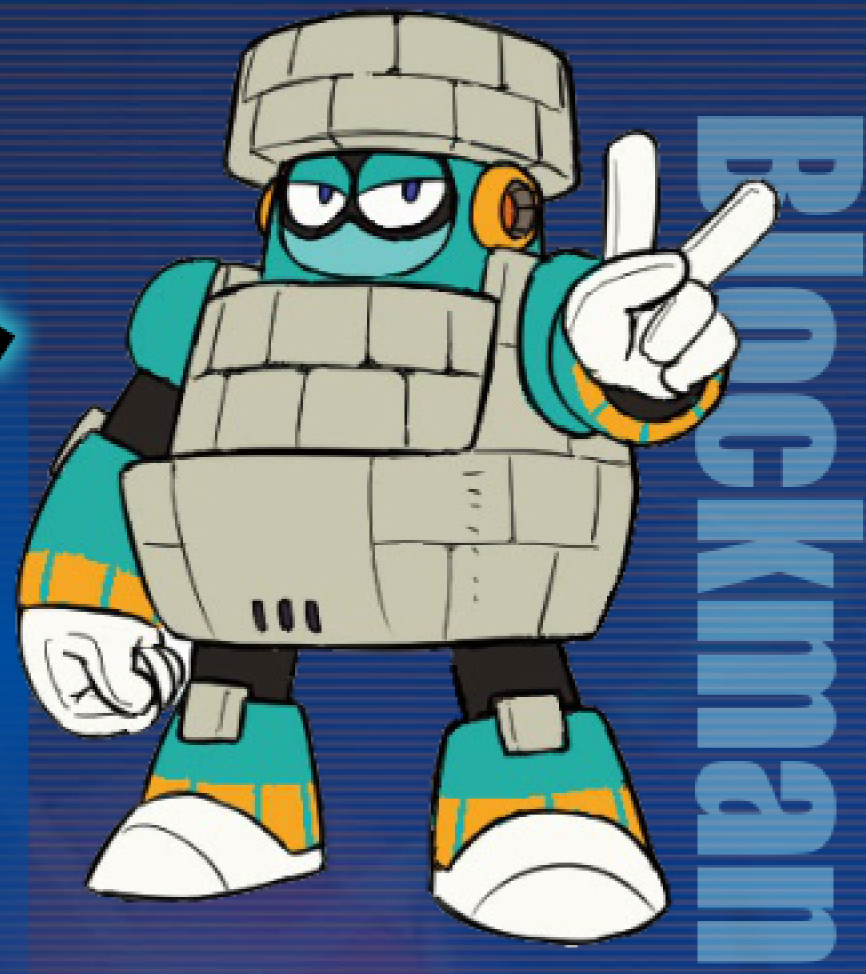


建筑人关卡

建筑人的关卡舞台就像古老金字塔，由许多石块堆积而成。洛克人需要时而躲避，时而利用妨碍前进的障碍物和自头上降下的石头，朝头目所在的关卡最深处前进。

建筑人

小个子却好胜暴躁的外部装修机器人，会跑来跑去，不断造出砖块落到洛克人头上。面对危机时会使用威利博士赐与的动力齿轮，用砖块覆盖自己小小的身体，变身为巨大机器人。巨大化时会利用庞大身躯的优势和极高的力量进攻。





建筑人的能力

能在前方降下砖块，用以对付不能用洛克炮攻击的高处的敌人。







熔丝人关卡

在熔丝人的关卡中，会出现很多电流机关阻碍洛克人前进，需要仔细观察机关启动的频率才能发现前进的路径。别错过一瞬的空隙，抓准机会一口气突破关卡吧！



熔丝人

管理电气设备的机器人，虽沉默寡言，却很神经质。能自在地操纵高压电流，亦拥有风驰电掣的移动速度，可以瞬间绕到洛克人的死角射出高压电流弹。只要发动由威利安装在身上的加速齿轮，移动速度便会突破极限，此时被电流覆盖的熔丝人会化成雷电，向洛克人猛袭。

熔丝人的能力



能往前后发射两发贴地前行的电气弹，一旦命中敌人便会在一定时间内形成闪电球，对范围内的所有敌人产生攻击判定。电气弹亦能向正上方发射，所以对头上的敌人也有作用。

爆破人

Blastman



负责电影和主题公园的爆炸效果的爆破艺术家，性格冲动，很容易把情感表现出来。由于工作性质的原因，有着敏捷的身手，能精准地朝目标丢出炸弹。爆破人在战斗中情绪激昂起来后，还会发动威利博士赋予的动力齿轮，疯狂朝洛克人投掷威力更大的巨型炸弹。





爆破人关卡

爆破人的关卡有很多设置型炸弹，碰到感应器的话会被卷进爆炸中，引发某些地方的炸弹还有可能陷入失去落脚点的困境。

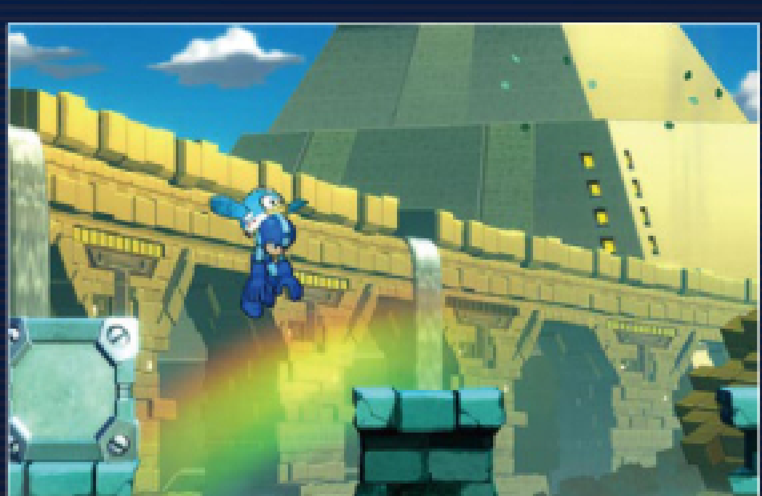


爆破人的能力

往前方丢出炸弹，炸弹接触目标后会在其身上残留一段时间再爆炸，也能由玩家手动引爆。爆炸的范围会以黄圈显示，可以将几颗炸弹连结起来引发巨型爆炸。

其他要素

难度设定



游戏为了照顾初次接触《洛克人》的玩家，提供了丰富的难度设定，既有含各种辅助功能以减少失误次数的“New Comer”难度，也有比以往作品更有挑战性的“Expert”难度，可以选择适合自己的难度尽情游玩。

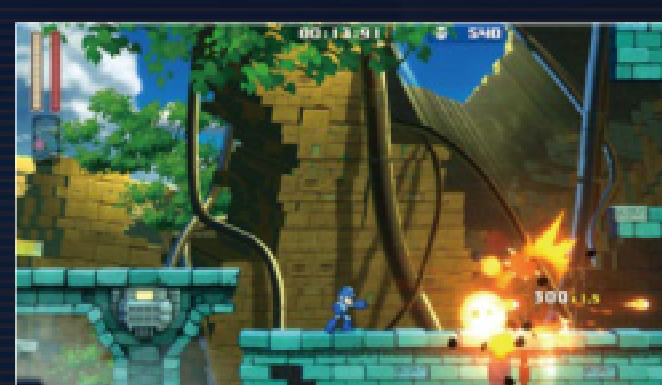
莱特博士的研究所

和该系列后期的作品一样，洛克人在关卡中能收集螺丝，利用螺丝可以到莱特博士的研究所换取各种各样的道具，让过关更为容易。



挑战模式

能游玩包含各种规则的挑战关卡，即便是同一个关卡的配置，不同规则也会有不同的攻略方法。除了能够争夺在线排名之外，还可以上传自己的挑战影像。下面是目前已知的几种挑战规则。



得分竞赛

操作洛克人打倒敌人并获得的分数，连续打倒还会有额外倍率加成。



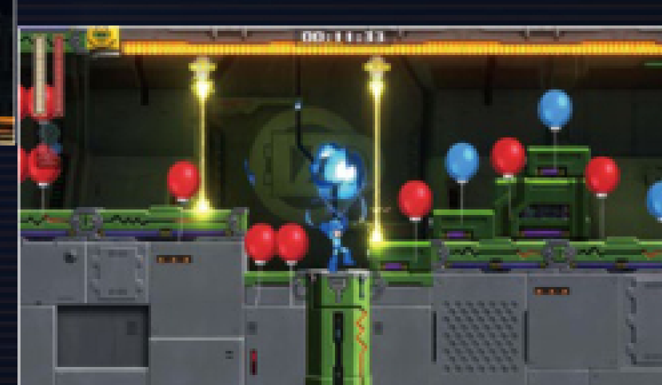
时间竞速

经典的竞速模式，除了挑战各关卡的通关时间之外，还会有不同的挑战项目。



铅腿

在铅腿挑战中，画面右上方会显示可跳跃次数，要充分利用跳跃点来过关，不能有无谓的动作。



气球竞赛

特别的气球竞赛，规定只能破坏蓝色的气球，放走蓝色气球或破坏红色气球都会减少剩余时间。

文 三日月 美编 Juxi



DESTINY 2 FORSAKEN

在经历过差评不断的第一年后，《命运 2》开始了它第二年的更新。玩家首先迎来的就是将于今年 9 月 4 日发售的大型更新《遗落之族》，除了新剧情、新模式、新武器、新突袭这种例行更新以外，这个 DLC 最引人瞩目的一点就是系列人气角色凯德 6 号的死亡。《遗落之族》是否可以挽救本作的口碑，下面就让我们来看一看吧。

PS4 XOne

命运 2		Activision	
Destiny 2		主视角射击	中文版
2017 年 9 月 6 日	在线 1~8 人	无对应周边	
售价为 PS4/XOne：428 港币			

《遗落之族》新增内容一览

1. 全新的剧情，玩家将前往位于暗礁中的纷争海岸，去猎杀从长老监狱中越狱的 8 名男爵。

2. 新地图“纷争海岸”和“幽梦之城”，后者同时也是本作的新突袭。

3. 改进后的武器系统，武器虽然还是分成动能、能量和高能三种，但武器本身没有限制。只要玩家愿意，同时装备三把狙击枪也不再是梦。部分武器所对应的弹药种类发生变化，霰弹枪、狙击枪、榴弹发射器等武器将使用绿色（能量）弹药，但具体分类并不是固定的，部分异域级武器会相对特殊一点（例如使用高能弹药的异域级手炮）。

4. 新武器种类“弓”。

5. 三大职业将会增加新天赋和 9 个全新的必杀技。

6. 等级上限提升到 50，最高光等提升到 600。

7. 部分职业技能和天赋会有改动。

8. 全新的多人模式“智谋”。

9. 加入收藏系统和成功系统，前者会记录玩家异域装备、武器、防具、机灵、载具和标签等物品的收集情况，后者则是游戏内置的成就系统。

10. 以上的部分内容会对所有玩家开放。但与《遗忘之族》相关的内容，例如剧情和新突袭等等，这些内容除了需要玩家购买《遗忘之族》以外，还需要购买前两个扩展包《奥斯里斯的诅咒》和《战争思维》。

© 2017 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc.



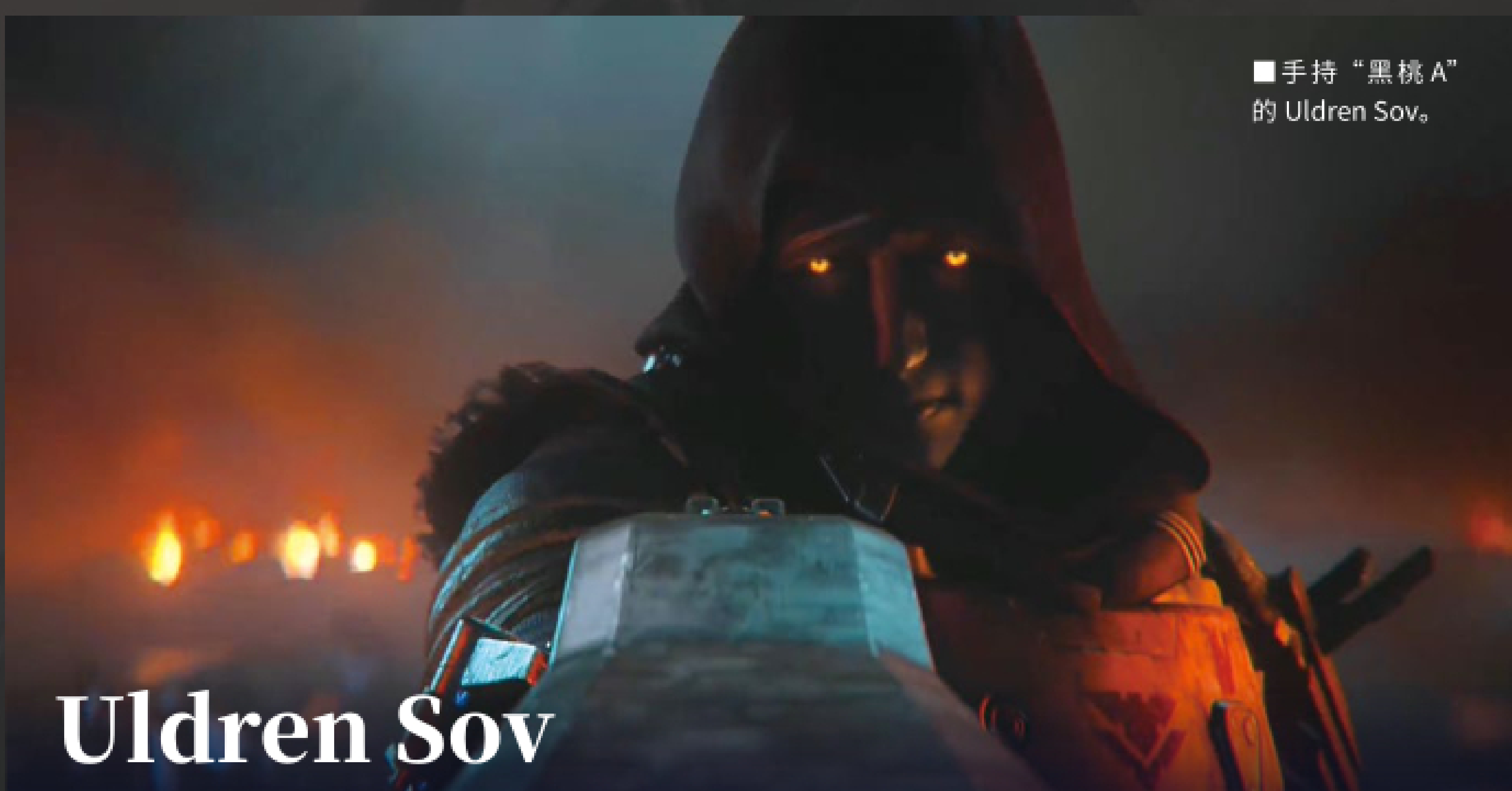
从一次越狱开始的故事

长老监狱位于暗礁，被凯德 6 号抓到的坏蛋大多都被送到了这个地方。在得知最近暗礁发生动乱后，凯德 6 号决定和玩家一起前往暗礁调查。然而在他们到达长老监狱后，却被卷进了一次大规模的越狱事件中，凯德 6 号也因此壮烈牺牲。

玩家接下来的任务就是追捕越狱的 8 名男爵，他们逃到了太阳系的边境地带“纷争海岸”。玩家将和他们以及他们率领的新敌人“嗤魅”展开战斗。当然，别忘了，玩家还需要为凯德 6 号报仇。而杀死凯德 6 号的人，正是男爵背后的领袖，越狱事件的始作俑者，暗礁女王 Mara Sov 的弟弟，Uldren Sov。



■凯德 6 号是系列最有人气的角色之一，他的牺牲可谓是 DLC 的最大爆点之一。话说 DLC 还没发售爆点就出现了，那是不是意味着更大的爆点还在等待着玩家？



■手持“黑桃 A”的 Uldren Sov。

Uldren Sov

这个角色从《命运》初代就有登场，是暗礁女王 Mara Sov 的弟弟，同时也是个间谍大师。他对女王非常忠诚，而且仇视守护者。在初代的多个 DLC 中作为线索人物登场，在 DLC《掠夺者之王》中，觉醒者势力的舰队在和虫巢展开了一场殊死战斗，虽然最后觉醒者一方获得了胜利，代价却是舰队的覆灭和女王的失踪。

女王失踪后，侥幸幸存下来的 Uldren Sov 开始了独自一人寻找女王的旅程。在这个过程中，他音讯全没。惟一确定的是他设计故意让自己被抓，并成为了堕落者氏族的重要成员。之后在《命运 2》中，堕落者氏族的解体是否他计划中的其中一部分，大概就只有他自己才知道了……

而当他再次从众人面前出现时，他已经成为了堕落者势力“嗤魅”的头目，并亲手用凯德 6 号的爱枪“黑桃 A”开枪杀死了凯德 6 号……

全新天赋树

《遗忘之族》在原来三大职业九个副职业的基础上，给每个副职业增加一个全新的必杀技和全新的天赋树。值得注意的是，在通关前玩家只能选择每个职业的其中一个新技能，剩余两个新技能需要玩家通关后到达“幽梦之城”才能解锁。



泰坦

虚空泰坦

近战：近战攻击会引发爆炸。

天赋：对敌人造成虚空属性伤害的同时，会在敌人埋下“炸弹”。攻击被埋下炸弹的敌人会引发爆炸，在同时伤害附近敌人的同时让它们成为新的“炸弹”。

手雷：当“炸弹”爆炸的时候，队伍里的所有成员手雷的冷却时间会减少。

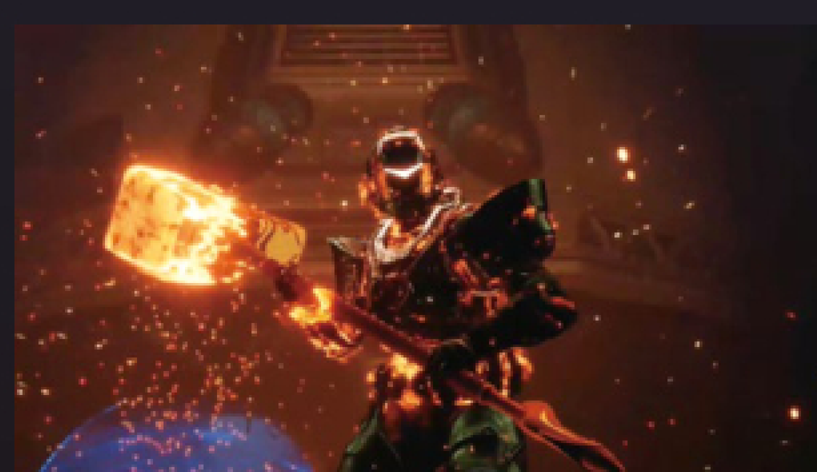
必杀技：生成的屏障不光能保护队友，队友的子弹还能穿过屏障攻击敌人。

灼烧泰坦

近战：扔出锤子攻击敌人，扔出后会留在地上，捡起来时近战的冷却时间会瞬间清零。

天赋：对敌人造成灼烧属性伤害并杀死敌人时，攻击力会提升，最大可以提升到三倍。

必杀技：必杀技发动后玩家会获得一把发火的大锤子，攻击敌人的同时会生成小型的火焰龙卷风。



TIPS 6V6 快速游戏回归！老玩家们期待已久的 6V6 快速游戏会在 7 月 17 日回归，同时更新的内容还有乱斗永久开放、巅峰模式的突袭任务以及第一年的“成果系统”等各项调整与改进。如果一切顺利的话，当读者们拿到这期杂志的时候，这些更新应该都已经实装了。

电弧泰坦

近战：发动后泰坦会跳到空中再砸地。

天赋：在滑铲中捡到的弹药会自动填装，并且在短时间内，子弹伤害会提升。

必杀技：发动必杀技后泰坦会像导弹一样被射出去，落点附近的敌人会受到巨大伤害。



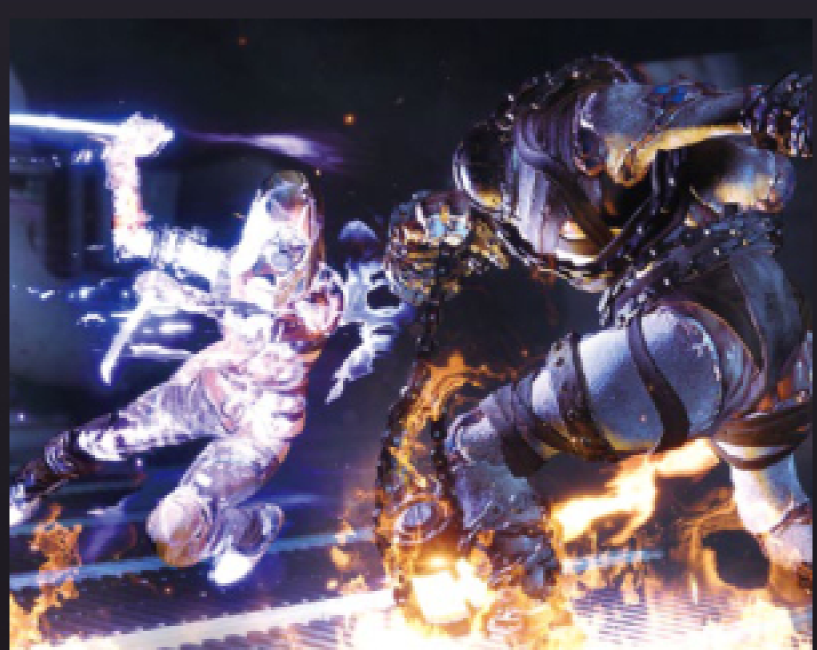
猎人

虚空猎人

近战：烟雾弹所能造成的伤害提升。

天赋：隐身能力除了能够让玩家隐身以外，还会赋予玩家透视的能力。

必杀技：发动必杀技后猎人会隐身并利用匕首攻击敌人。



灼烧猎人

近战：猎人会投出一排匕首，被击中的敌人会着火。

天赋：击杀着火的敌人会减少近战的冷却时间，同时如果敌人着火的话，回避技能的冷却时间也会减少。

必杀技：猎人会投出一排匕首，和近战技能不同的是，这些匕首会爆炸。



电弧猎人

近战：玩家需要先滑铲再使用近战才能发动能力，发动成功后猎人会拿出电属性的长棍攻击敌人。

天赋：近战击中敌人可以提升玩家的换弹速度，近战击中敌人多次还能眩晕敌人，并减少所有技能的冷却时间。

必杀技：使用必杀技后长按近战键可以挡开敌人的子弹，格挡成功后，下一次攻击所能造成的伤害的一般状况下的三倍。



术士

虚空术士

近战：发动近战的同时会引发爆炸。

手雷：按住手雷键可以“吞噬”手雷，并以自身为中心造成范围伤害。

天赋：对敌人造成虚空属性伤害的同时，技能冷却时间会减少，同时还能回复 HP。

必杀技：玩家获得短距离瞬移的能力，并且能够以自身为中心造成范围伤害。

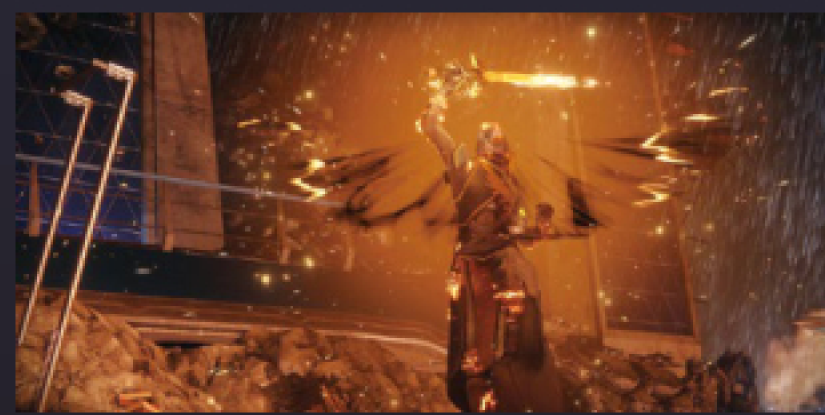
灼烧术士

近战：近战攻击除了能够伤害敌人以外，还能增强队友。

手雷：长按手雷键的话会生成一个法术裂痕，站在上面的敌人可以获得治疗，满血的话还能获得额外的护盾。

天赋：回复或者增强队友可以减少术士除了必杀技以外所有技能的冷却时间。

必杀技：生成一个大型的法术裂痕，站在上面的队友能获得各种增益并回复 HP。



电弧术士

近战：发动后术士会射出一个会爆炸的电球。

天赋：对敌人造成电弧属性伤害的同时会生成光能，捡取光能可以减少技能的冷却时间。

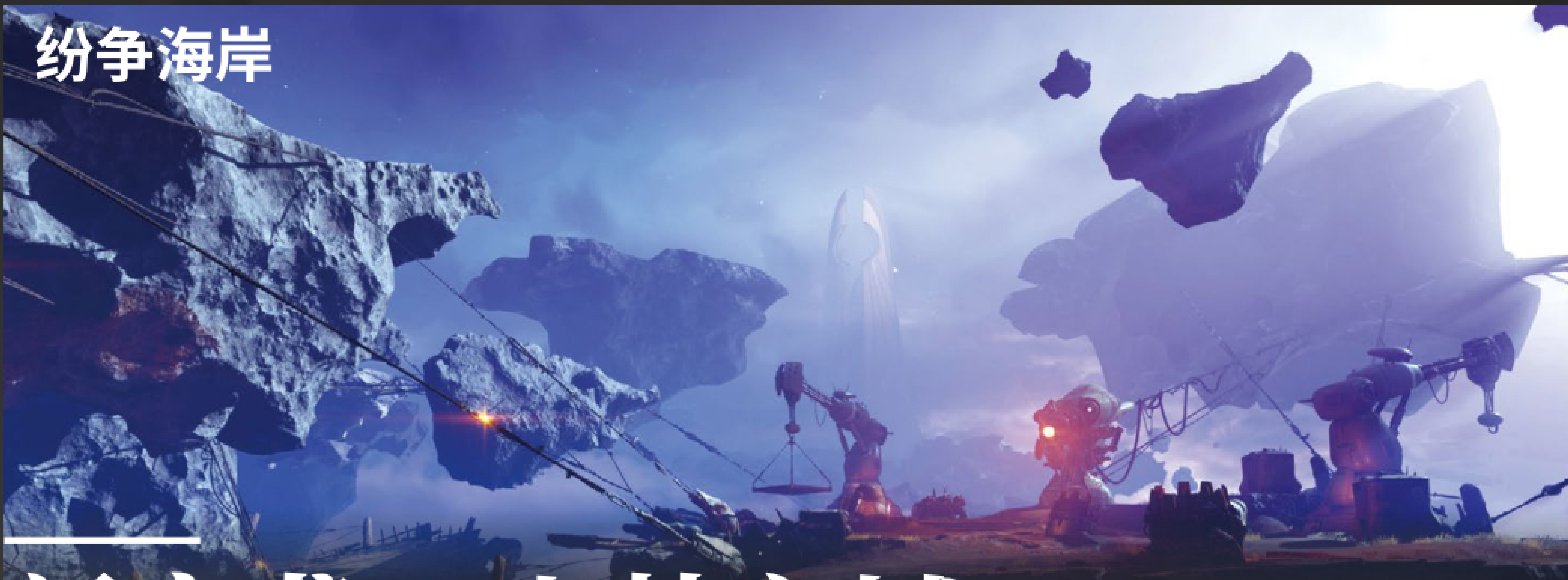
必杀技：发动后术士会射出一道电弧射线，消耗多少必杀槽和射线的持续时间有关，玩家可以随时终止必杀技。



新模式：智谋

“智谋”是一个将 PvP 和 PvE 结合的新模式，八个玩家会分成两个队伍展开竞争。在对局开始后，两队玩家并不会立即遭遇对方，而是会面对一波又一波 AI 敌人。击败敌人后会获得荧光，捡取荧光后就可以将其放进储存机，而玩家的终极目标，就是将累计 75 个荧光放进储存机，然后击败特殊敌人“古昧”。

而随着放入荧光数量的增加，队伍会获得不同的有利效果。累计数量达到 25 后，玩家就可以入侵对方，进入对手的场地去干扰对手。目标自然是拥有荧光最多的敌人，毕竟在这个模式下，一旦死亡，身上没有放进储存器的荧光都会全部消失！是保持队伍的战斗力快速积累荧光，而是分出人手去干扰对手？这将是每个队伍都将要面对的抉择。


纷争海岸

新突袭：幽梦之城

幽梦之城是本次 DLC 新加入的区域，和纷争海岸是两个不同的独立地图。这个区域需要玩家完成 DLC 的主线剧情后才能进入，在故事设定中是觉醒者们的家园。这个区域的特色在于很多区域需要玩家获得某些特殊道具或者完成某个任务（公共事件）才能解锁。

当然，提到新区域的同时就不得不提一下新突袭了。按照制作团队的说法，这个突袭将会是《命运》有史以来“最多谜题和 BOSS 数量最多”的一个突袭，是“初代玻璃拱顶和无畏战舰结婚然后生出来的双胞胎”。和区域类似，突袭的地形会随着时间的推移发生变化，每一周的突袭都是不一样的幽梦之城。


幽梦之城

荧光数量以及其对应效果如下：

每 5 粒：小型阻绝者，阻绝者会出现在对手的场地上，当它出现时，储存器会失效，队伍将不能储存荧光。

每 10 粒：中型阻绝者

每 15 粒：大型阻绝者

每 25 粒：玩家可以入侵对手，入侵的时间是有限的。

75 粒：“古昧”出现，将其击杀就能获得胜利！



三个版本任君选择

作为第二年的第一个扩展包，官方提供了三个不同价格的版本供玩家选择，其内容和价格如下：

标准版

（39.99 美元）

包含

- 凯德异域藏货
- 黑桃 A 异域皮肤“最后一手”
- 红桃 Q 异域飞船
- 异域动作“再加注”
- 凯德 6 号的影子护甲着色器

《遗落之族》+ 第二年年票

（69.99 美元）

包含

- 凯德异域藏货
- 黑桃 A 异域皮肤“最后一手”
- 红桃 Q 异域飞船
- 异域动作“再加注”
- 凯德 6 号的影子护甲着色器
- 第二年年票



豪华版

（79.99 美元）

包含

- “《遗落之族》+ 第二年年票”版本《遗落之族》+ 第二年年票的所有内容

外加

- 觉醒者传说套组
- 盛怒威严传说弓箭皮肤
- 帕拉丁挽歌徽标
- 灶神机灵外壳



TIPS 第二年季票内容：虽然实际内容是什么还有待官方公布，但第二年季票的计划和 DLC 名称已经提前公布了。除了《遗落之族》以外，还将包含三个 DLC，分别名为《黑色军武》（今年冬季）、《小丑狂野》（明年春）和《缥缈半影》（明年夏）。



负责制作本作的团队“The Bearded Ladies”（脸上长着胡子的女士），其成员大多曾参与过“《杀手 47》系列”的制作，而这个团队的创始人则是前《劫薪日》制作人 Ulf Andersson。这个奇怪的组合给我们带来的新作却不是一款潜入游戏，也不是一款多人合作游戏，而是一款策略游戏，还是一款以一个变种人、一只鸭子和一头猪为主角的策略游戏。

		PS4 / XOne
变种元年 伊甸之路		**Funcom**
Mutant Year Zero: Road to Eden		策略角色扮演 | 中文版
2018 年内	本地 1 人	无对应周边
售价未定		

*Steam 版发售日未定

没有人类的地球

本作的故事设定在了另一条世界线的地球，在那个地球，人类由于极端气候、战争、疾病、经济危机等原因处在了灭亡的边缘，然而压死人类文明的最后一根稻草却是核战争。于 1945 年爆发的全球核战争将人类文明毁于一旦，我们熟悉的人类从此从地球上消失，取而代之的是各种变种人。

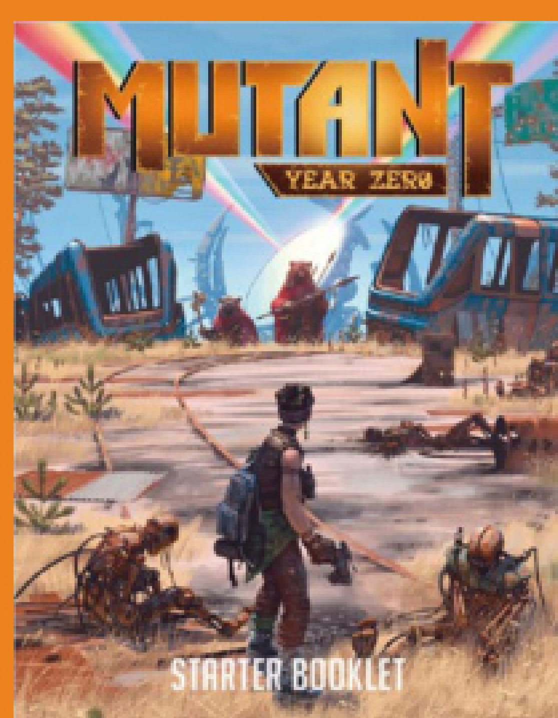
而玩家的目的，就是要率领你的小队，在废土上寻找资源存活下去，顺便去寻找那个犹如海市蜃楼一般的“伊甸园”：传说中这个战前避难所是地球最后的救赎。在那里你能安全地生活下去，甚至还有可能找到人类文明毁灭背后的真相。当然，这一切的前提是，伊甸园真实存在……

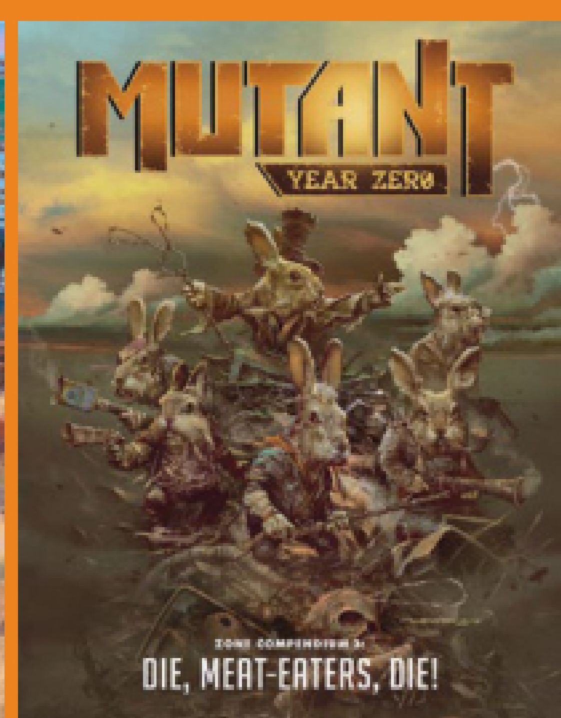


《变种元年》是什么？

和大多玩家期待的《赛博朋克 2077》类似，本作同样起源于一个 TRPG（也就是我们俗称的跑团游戏）。“《变种》系列”是一个从上世纪 90 年代开始就风靡瑞典的 TRPG，其世界观衍生出了很多其他系列的 TRPG。

就和标题的“元年”所说的一样，《变种元年》将故事搬回到了废土世界的原点，给玩家们讲述了废土上最初那群“开拓者”的故事。





▲《变种元年》推出了相当多的扩展包，每个扩展包的“画风”都能给废土游戏爱好者带来非常深刻的印象。

CRYSTAR©2018 FURYU Corporation.All Rights Reserved.



Selma（左）

在暂时公布的三个角色中，Selma 是长得“最像人”的角色，然而她其实是一个变种人。她拥有让皮肤变成石头的能力，并且能够熟练使用多种武器。值得注意的是，虽然她拥有“石头皮肤”这种肉盾角色才有的特殊能力，但她却是三个角色里 HP 最少的一个。

Bormin（右）

和他的祖先：野猪类似，Bormin 是一个脾气非常暴躁的家伙。他擅长并且乐于和敌人展开近距离战斗，其冲锋能力不光能撞倒敌人，还能撞烂掩体。

Dux（中）

“人如其名”，既然名字叫“Dux”，那他理所当然是一只“Duck”（鸭子）。Dux 有着严重的态度问题，非常不擅长与人相处。但这个身高一米二的鸭子还是依靠他的狙击技术混出了名堂。只有身处制高点，他就能使用十字弩给予敌人安静且致命的打击。而制造制高点对于一只能飞的鸭子来说，可谓是顺手拈来。

潜入 × 策略

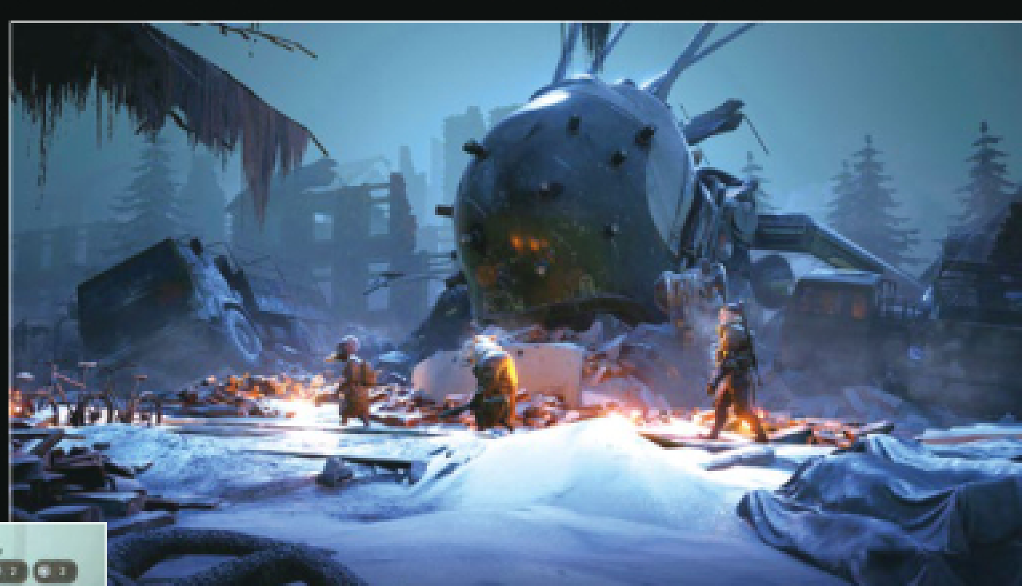
游戏的玩法有点像《辐射 1》、《辐射 2》和《废土 2》，游戏中的探索和战斗实际上是分开的。在没有战斗的时候，玩家可以随意探索场景搜刮道具，只有在遭遇敌人时才会进入战斗状态。

战斗部分则和《XCOM》没多大区别了，行动点、掩体、高低差等熟悉的要素玩家都能在本作中找到。和《XCOM》不同的是，玩家可以利用潜入来躲开敌人，甚至偷袭敌人。而为了让玩家更加方便地潜入，武器分为了普通武器和消声武器，例如 Dux 的十字弓就是消声武器。只有玩家行动够快，甚至可以在敌人呼叫增援之前将其逐个击破。

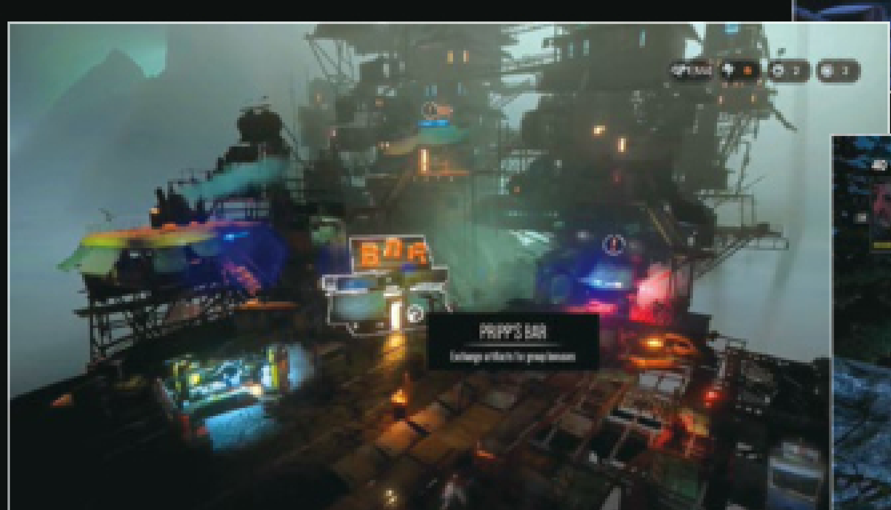




▲既然提到废土，自然少不了各种外表奇奇怪怪的敌人（和队友）。



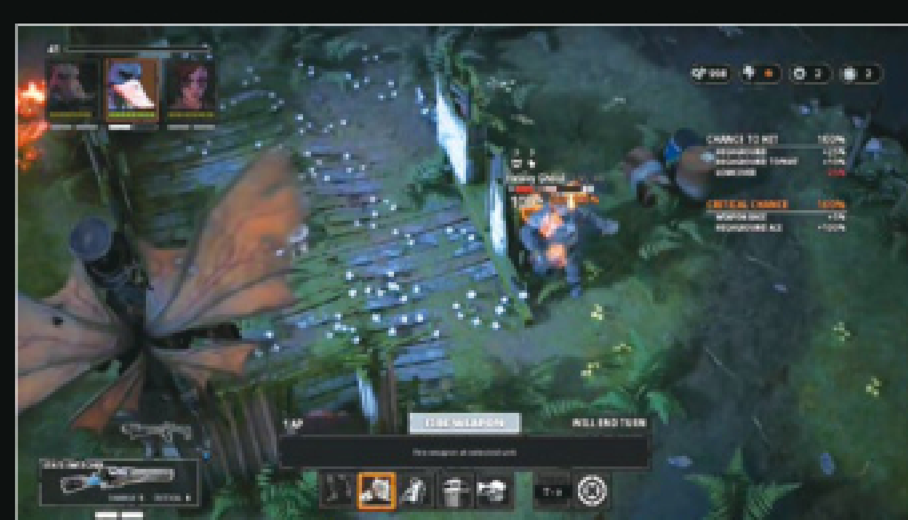




▲和原作一样，方舟（ARK）是本作玩家的大本营，玩家可以在利用交易或者升级装备。

▶角色的装备除了有不同的性能以外，还会改变角色的外观。





▲ Dux 的飞行能力能提高他的攻击命中率和会心一击率，代价就是 Dux 会成为一个活靶子。

TIPS：虽然官方还没有确定，但从游戏演示来看，队伍的成员远远不止三个角色。原作里有包括兔子、犀牛、苍蝇等多种变种人，玩家可以期待一下不同“物种”都拥有自己独特的技能树。

文 秋沙雨 美编 咕噜

《天穗长命姬》是由 Marvelous 北美分部的 XSEED Games 进行开发制作的一款以 ARPG 风格探索和稻田养成为卖点的游戏，和风的氛围与横版的战斗场面让人不由得联想到《胧村正》身上，不知道是不是因为曾有过和香草社合作制作《胧村正》的缘故，目前已经公开的宣传影像里确实能看出些《胧村正》的影子。不过 3D 的场景风格以及本作的另一个卖点“种田”让本作有了自己独特的魅力，“种田”这点也是挺有 Marvelous 自家特点的一个要素。

	PS4	
天穗长命姬		Marvelous
天穂のサクナヒメ		动作冒险｜日版
发售日未定	本地 1 人	无对应周边
售价未定		




■与巨型敌人的BOSS战自然是横版游戏不可或缺的一个要素。


■在本作里似乎还会有昼夜更替和天气变化的要素？

独特的游戏模式

玩家需要操作的主角名为“长命姬（サクナヒメ）”，她是武神和丰穰神的女儿，为了能够在乱世里让人类生存下来，长命姬开始拿起锄头耕种大地，并且为了保护人类，还与丙岛（ヒノエ岛）上的鬼进行战斗。

故事的舞台


■在未被开拓的土地上进行探索自然少不了和原住民们的一番“亲密接触”。

从主角的身世上不难判断出本作的舞台是以日本众神的世界为背景，而故事的舞台是鬼支配的丙岛，长命姬的职责就是带领着逃离战乱的人类们一起调查和开拓这块岛屿，为此，她必须要和盘踞在岛上的鬼怪们展开一场激战。

©2018 Edelweiss. Licensed to XSEED Games / Marvelous USA, Inc. and Marvelous, Inc.

花样丰富的战斗





本作虽然是3D的建模风格，但是战斗还是采用了横版风格。玩家在战斗时除了能够使用锄头来直接攻击之外，还能使用功能类似于绳索的羽衣来拉扯敌人，利用地形来给敌人造成伤害。

种稻田

提到Marvelous的育成或者经营类游戏，多数玩家的第一印象恐怕还是大名鼎鼎的“《牧场物语》系列”，这样也不难说明为什么本作最大的育成要素会是种田。

不同于涉猎领域丰富的《牧场物语》，本作的育成经营要素主要还是集中在稻米身上。玩家操作长命姬可以在稻田里耕地播种，待稻米成熟之后光是收上来了还不行，还得使用专用的工具来过筛脱壳才算是大功告成。本作里的设备就时代原因自然是比不上《牧场物语》那般方便快捷，恐怕到时候玩家还得费一番功夫。







TIPS | XSEED Games在北美地区主要负责代理日式游戏的海外发行，《闪之轨迹》、《闪乱神乐》等系列也是由他们负责发行国际版本。



PS4

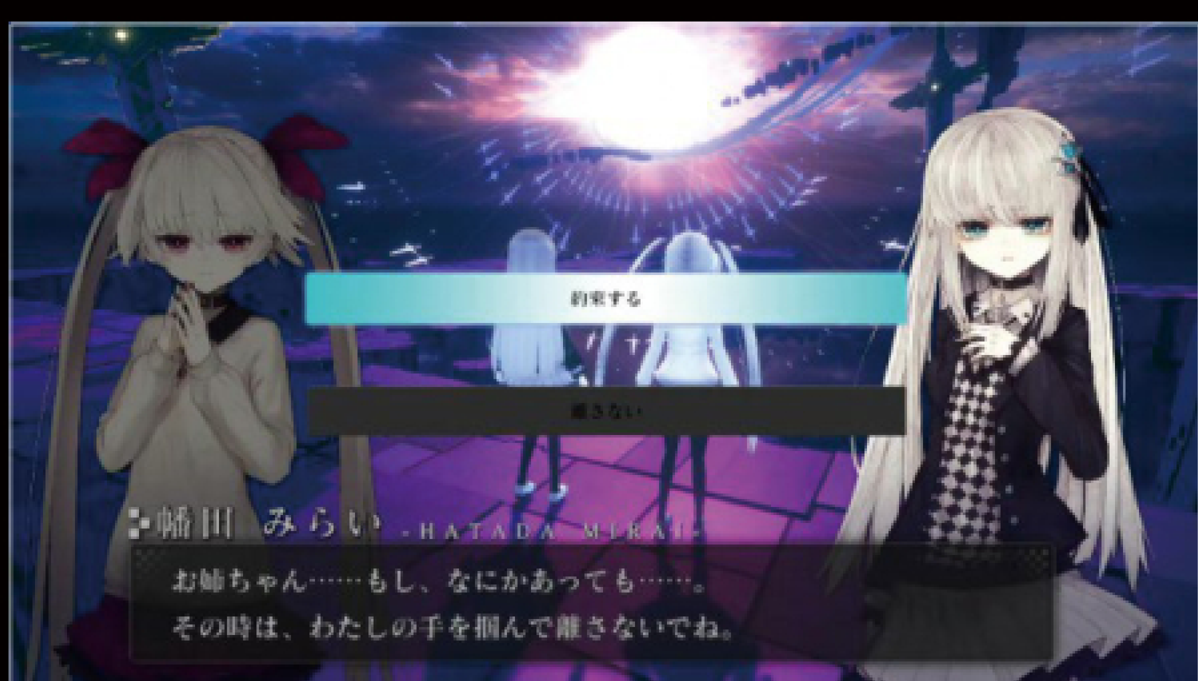
哭泣之星		Furyu	
CRYSTAR - クライスタ		动作角色扮演	日版
2018 年 10 月 18 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 7980 日元			

在通常情况下，泪水代表着人类的负面情绪，但 Furyu 的新锐制作人林风肖对此却抱有不同的观点。他认为就算是哭泣也有很多积极的意义，重要的是如何在悲剧中得到成长，这个想法最终成为了《哭泣之星》的核心主题。这款作品以死后世界“边狱”为舞台，描绘了为复活被自己亲手杀死的妹妹而四处奔走的主人公幡田零，在边狱之中战斗、成长以及结识伙伴的过程。和主题一样，这是一款以“眼泪”为中心的 ARPG，下面就让我们一起来看看这款作品的最新情报吧。

文 北山杉 美编 Juxi

豪华制作阵容在此集结！

担任本作的企划和故事原案的是 Furyu 的新锐制作人林风肖，除此之外，经常接触动画与 AVG 游戏的玩家想必会在最近公布的制作人员名单中找到不少熟悉的名字，例如担纲剧本的脚本家久弥直树，就曾经凭借《Kanon》、《Sola》等作品名声斐然，著名插画家リウイチ也加入到了本作的制作阵容之中。此外，老牌动画制作公司 SHAFT 为本作制作了开场动画，主题曲则是由原 Supercell 主唱やなぎなぎ献唱。



▲游戏中的对话将会加入选择肢。

背景设定



本作讲述了一个带有黑暗童话风格的凄美故事。少女幡田零和她的妹妹幡田みらい在一个偶然的情况下从现实世界中来到了死后世界“边狱”，正当她们对眼前的异世界感到疑惑并准备寻找回去的道路时，一只来历不明的怪物出现并袭击了她们。为了保护妹妹，零觉醒了身体中的异能，与怪物展开了殊死搏斗。但不幸的是，由于无法控制体内暴走的力量，在危急关头零失手杀死了本该被她保护的みらい。

在濒临崩溃的关头，零的耳边出现了恶魔呢喃般的话语：

“收割在这个世界中徘徊的死者灵魂吧，将他们流下的苦泪收集起来，便能让你的妹妹复活……”

为了弥补自己犯下的罪孽，也为了唤醒自己最爱的妹妹，零与恶魔签订了契约，成为了恶魔的代理人，投入到了与在边狱肆掠的异形怪物的战斗之中。



CRYSTAR©2018 FURYU Corporation.All Rights Reserved.

主要角色



幡田零
CV：近藤玲奈
对凡事都很认真，沉着冷静的少女。虽然在遭遇绝望时也会流露出软弱和不安，但仍然有一颗坚强的内心。对于想要守护的东西，会不惜一切代价去完成。

幡田みらい
CV：千本木彩花
爱慕着零的可爱妹妹，和零一同来到了“边狱”之中，因被暴走后的零攻击而死去。故事便是围绕着みらい的复活而展开。

フェレス
CV：立花理香
边狱的管理人之一，负责回收一种边狱特有的，被称为“理念（イデア）”的泪水结晶化物质。是一个情绪十分多变的奇异少女，不知为何对零十分关心。

メフィス
CV：井泽诗织
与フェレス一同管理着整个边狱的恶魔，为了收集更多的“理念”而将零任命为她们的代理人。虽然第一眼看过去会觉得她年龄很小，但经常会用一种过时的语调说话。

ヘラクレイトス
CV：中田让治
由零的灵魂和理念具现化而成的，被称为“守护者”的存在。与伙伴们所操纵的守护者不同，不知为何零的守护者拥有独立的人格。

真·“泣系”RPG！

本作最令人期待的地方在于久弥直树这个“泣系”作品的半个缔造者和主打“在泪水中成长”的本作究竟能够擦出怎样的火花，从目前公开的情报看来，本作至少将“眼泪”这个元素摆到了极其重要的位置上。在本作中，“眼泪”除了寄托着人类的忧愁与哀思之外，还拥有着无比强大的力量，而这些力量也会与主角们的成长和战斗过程直接关联。





本作关于“眼泪”的直接表现是在战斗画面中的左下角会出现一个名为“泪槽（涙ゲージ）”的标志，玩家在战斗中吟唱泣言，或者击倒敌人，都能使泪槽中的眼泪（能量）上升，到达一定程度后便能进行觉醒或者施放更为强大的必杀技。



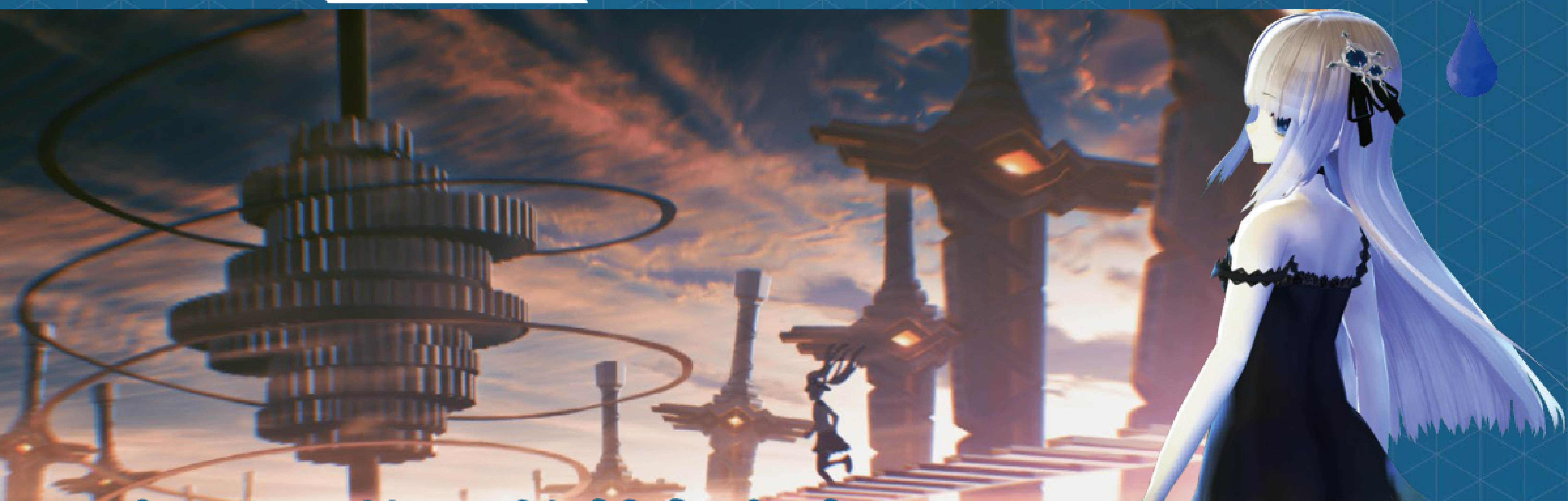
◀在与断末魔的战斗中，遭受了许多苦难的死者魂魄会不断对玩家形成精神干扰。

除此之外，零还会遇到附着在死者魂魄上的异形生物“断末魔”，将它们击败后便会得到“断末魔的思念”。这种特殊的物品能够通过哭泣的方式得到净化，并使零的精神和思想得到成长，最终转化为可以用来装备的“思装”。



两个世界的重合点
少女的私密房间

在和恶魔签订契约后，零便可以在现实世界和边狱之间自由往返了，而将两个世界联系起来的地方是……零的卧室！没错，只要在零的卧室内用手指触碰手腕上的纹章，便会进入边狱世界。不仅如此，卧室还可以用来进行战斗准备，查看在零在边狱中收集的物品等实用功能。除此之外，玩家还将欣赏到零和她的爱犬セレマ之间的亲密互动，游戏也将从各种角度来全力展现一个少女的日常生活。



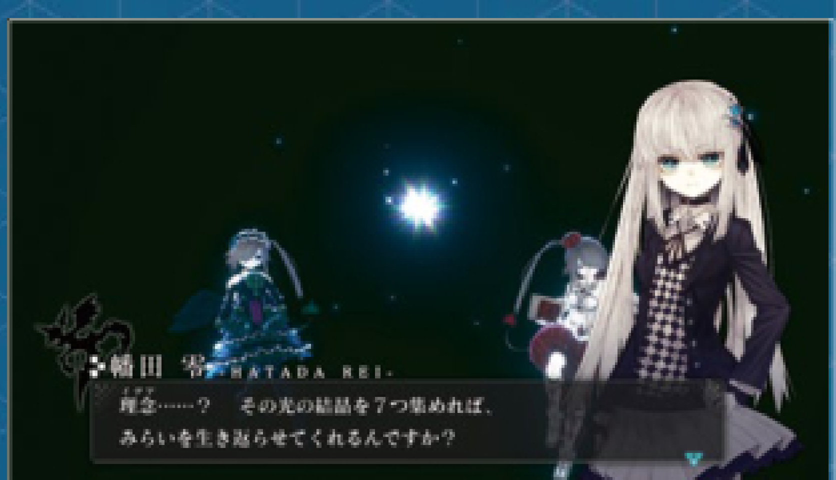
在徘徊着无数魑魅魍魉的死后世界中尽情战斗

死后世界

本作的死后世界——边狱一改人们一般印象里的阴暗风格，而采用了不少宏大、色彩斑斓的场景，玩家将能看到许多源自现实世界与超现实风格混杂的建筑与雕塑。









战斗

在边狱中，零所战斗的主要对象是名为“幽者”以及“幽鬼”的异形生物，它们数量众多，终日在边狱四处游荡。为了获得更多的“理念”，双胞胎恶魔フェレス和メフィス要求作为恶魔代理人的零与这些生物进行战斗，从它们身上获取“理念”。而随着故事的展开，玩家将可以操控包括零在内的4名主要角色进行战斗，不同角色的战斗方式也会有所区别。

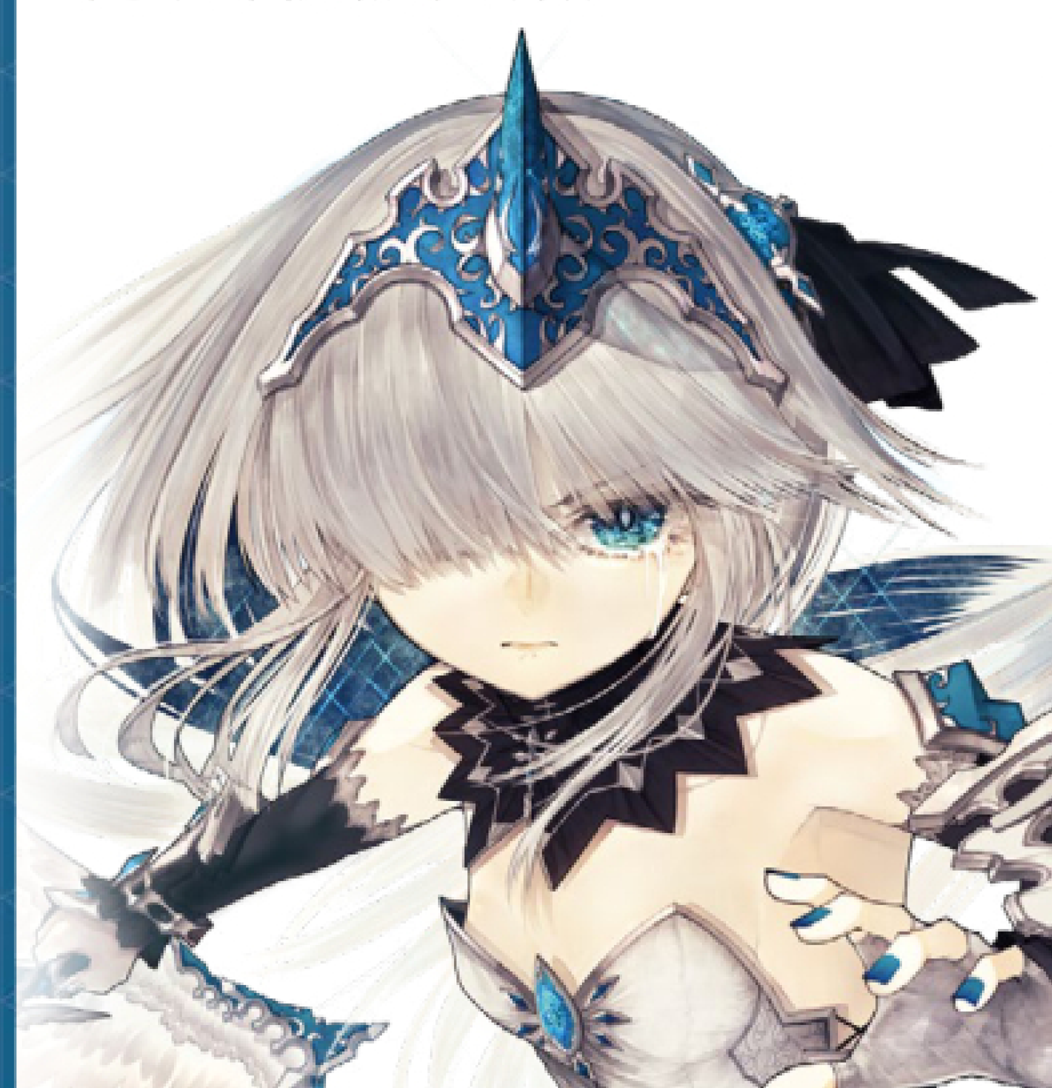
本作拥有丰富的战斗动作，将会给玩家带来爽快的战斗体验，除了普通攻击和技能之外，零还可以在战斗中使用必杀技。必杀技是一个十分强力的攻击手段，但只有在处于觉醒状态下才能发动。



▶发动必杀技时的演出十分华丽。

开发进度

此前曾有传闻显示，《哭泣之星》的开发商Furyu因资金问题不得不暂时冻结游戏业务的开发工作，让不少期待本作问世的玩家担心本作是否能如期发售。但随后的消息显示这项举措只是针对Furyu计划开发的游戏，已经进入开发中的游戏不会受到影响，官网最近也更新了角色和游戏影像的专题页面，因此不必对这个消息做过多的解读。



TIPS 游戏将会为初学者提供守护者自动防御和反击的功能，大幅简化战斗难度。

CROSS REVIEW

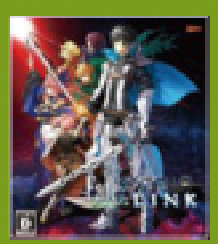


黄金眼 GOLDEN EYE

游戏月旦评

■COS 二之宫椎菜 ■出自《死亡终局 轮回试炼》
■Coser 果汁 ■插画 西达cida

Fate/新世界 Link
FATE EXTELLA LINK



PSV/PS4

[20]

■Marvelous ■动作
■2018年6月4日 ■日文版

游戏简介：本作是《Fate/ 新世界》的正统续作，主线剧情上与前作金诗篇结局相连，游戏的战斗系统在前作的基础上有所进化。在前作中围绕 SE.RA.PH 的斗争已经告一段落，但某一天一位突如其来的神秘人物却扰乱了这来之不易的和平，这位神秘人物究竟有什么目的？

·fans向 ·剧情派 ·无双乱舞

优点
· 爽快的战斗
· 更精致的建模
· 大量可操纵角色

缺点
· 主线剧情单一
· 缺少个人剧情
· 读盘太过频繁

松风（实习） 7

本作在战斗以及画面等前作不尽如人意的地方都进行了改进，操作也更加的人性化。作为 FANS 向无双游戏最重要的可操纵角色也大幅度增加，使耐玩度随之更上一层楼。剧情承接前作，但实际上与前作剧情没有太大的关联。或许是因为剧本担当由奈须蘑菇变为东出佑一郎和小太刀右京，本作的主线剧情相较前作风格有所转变且内容也更为单一，三条剧情线在内容上并没有本质区别。**虽然画面以及系统等各方面有着喜人的长进，但作为型月游戏卖点的剧情不进反退实属遗憾。**



▲华丽的特效以及新主角查理曼在战斗时的飒爽英姿！

6

画质提升，建模更精细，剧情中立绘有表情，休息时的角色追加了很多小动作，这些都是让 FANS 十分满意的改进。不过前作的几大缺点依然存在，最大的问题还是手感和判定，打起来经常反应不过来自己在哪里，将对手浮空后的追技更是莫名其妙。关卡依然采用据点式的设计，给人重复的感觉。

7

相比前作无论是参战角色还是画面特效都有显著强化，过场动画角色也会做出相应的表情动作，战斗系统方面也有更为人性化的调整，例如宝具充能以及 C 技衍生的增加，可惜玩法仍旧是老套的占据点打法，期待后续作品仍有本次这样明显的进化。

VG评论 COMMENTS

神姬次世代 评《Fate/ 新世界 Link》
如果是“《FATE》系列”粉丝的话，我觉得没有不玩的理由，如果有，那就大概是反感割草吧（笑）。

DooMDuke 评《Fate/ 新世界 Link》
购买本作的理由：月球人。

侏罗纪公园 进化
侏罗纪公园 进化



PS4/XOne

[23]

■Frontier Development ■模拟经营
■2018年6月12日 ■中文版

游戏简介：根据电影《侏罗纪世界》与其续作《侏罗纪世界 陨落国度》改编的本作是一款模拟经营游戏，这一次玩家将扮演多灾多难的侏罗纪公园的主管，在死亡五岛上建设不同的恐龙乐园，并面对风暴、蓄意破坏和恐龙暴动等危机，最终通过自己的努力维持公园的运营。

·电影改编 ·经营育成 ·恐怖惊悚

优点
· 亲手打造恐龙公园
· 沙盒模式自由度高
· 释放恐龙狩猎游客

缺点
· 不能快进和暂停
· 游客与员工太弱智
· 后期缺乏新乐趣

8

从好的地方来讲，这款和系列电影新作《侏罗纪世界 陨落国度》几乎同步推出的作品不但赶上了热度，本身也使用了大量来自电影当中的素材，让玩家能够尽情享受建设一个侏罗纪公园的乐趣，而且**游戏当中对于恐龙的建模和动作设计以及对生态的还原也令人满意**。从差的地方讲，这款作品缺乏一些模拟经营游戏当中非常基本的要素，后期需要玩家动手处理的事情太多，又不能暂停游戏，玩起来手忙脚乱而且让人烦躁，变得缺乏乐趣。



▲游戏中玩家还能亲眼目击食肉恐龙捕食的过程。

7

作为一款继承自电影世界观的游戏，本作将《侏罗纪世界》里的各种要素还原得可圈可点。但模拟经营部分相比开发商之前的作品就简化了许多，虽然搭起了一个不错的框架，但可解锁的建筑、恐龙的种类以及随机事件都比较匮乏，导致后期的可玩性不高。

8

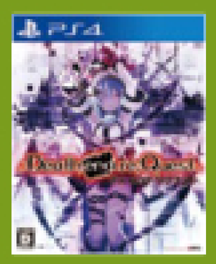
本作主机版的操作优化做得不错，新手指引也做得很详细，玩家可以很快上手。而对原作的高度还原、电影角色的演出和中文配音更是能让电影爱好者们倍感亲切。不过三大部门的“勾心斗角”有点多余，玩家讨好顾客的同时还需要管好自己手下，感觉有点本末倒置。

VG评论 COMMENTS

还没想好叫什么 评《侏罗纪公园 进化》
画质漂亮，配音不错，但游戏内容感觉有点单调。

清水一树 评《侏罗纪公园 进化》
恐龙种类和建筑太少了，自定义内容也少得可怜。

死亡终局 轮回试炼
Death end re;Quest



PS4

[22]

■Compile Heart ■角色扮演
■2018年6月28日 ■中文版

游戏简介：本作是 Compile Heart 推出的新 IP，剧本找来了“虐妹专家”祁答院慎（代表作：《尸体派对》），导致游戏充斥了惊悚暴力的氛围。玩家需要在现实与游戏世界之间穿梭，拯救被囚禁在游戏世界里的女主角——二之宫桂菜的方法。

·剧情派 ·二次元萌

优点：·用心打磨的剧本 ·多个结局众多 CG

缺点：·多余的系统过多

8

一如 Compile Heart 旗下的其他作品，本作在战斗系统方面塞了非常多的要素但实际有用的非常有限。“打桌球”系统在玩到中期后不仅新鲜感完全消退，实用度还大打折扣，最后战斗还是落到俗套的技能输出碾压，而且 MISS 率出奇地高的设定使得 Hit 数低的角色完全拿不出手。**让人眼前一亮的是本作的剧情，能看出确实是经过了不少时间的打磨**，虽然针对人群非常有限，不对口味的玩家大概难以接受里面众多赤裸裸的描写。剧情后期能看出明显赶工的痕迹，但角色的塑造还是称得上是优秀的。



▲众多的 Bad Ending 是本作的一大特色。

7

以现实和网游交错进行的绝望故事为卖点的剧情，出彩的描写让人看得寒毛直竖，各种 Bad Ending 层出不穷，配合萌系的画风有种诡异的猎奇感。战斗系统基本以回合制为主，本作有着能够把敌人击飞并且撞击到其他敌人身上造成伤害的弹球风格攻击，如何调整攻击的角度也是战斗的乐趣。

7

本作的战斗系统虽然也是基于同社的其他 RPG 游戏系统来制作，但是加入了不少新要素，让粉丝玩家能在本作初期有新鲜的体验。此外，本作剧情也有相当出色的表现，不过随处触发的坏结局以及血腥的描写让本作注定不会适合大众口味。

VG评论 COMMENTS

阿蔡仲 评《死亡终局 轮回试炼》
游戏剧情设定很棒但是异常慢热，解谜和战斗有很多小亮点但刷起来还是略疲劳。

秩序零型 3 评《死亡终局 轮回试炼》
作为地雷社的游戏整体还行，但支线结局不是很用心。

飙酷车神2
The Crew 2



PS4/XOne

[23]

■Ubisoft ■竞速
■2018年6月29日 ■中文版

游戏简介：玩家将可以在开放的美国大陆，使用陆海空三种类型的载具尽情探索各个城市以及风景地标，而且这些不同种类的载具也有各自对应考验自身本领的竞速赛事，体验狂放至极的惊险刺激快感。此外丰富的社区内容可以让玩家轻松与好友分享每个惊心动魄的精彩时刻。

·开放世界 ·竞速狂飙

优点：·广阔的游戏舞台 ·丰富的载具赛事 ·还原美国当地风光

缺点：·赛车系统过于浅显 ·强制联网

8

虽然本作赛车系统仍然欠缺可以研究的深度内容，但繁多的三栖载具赛事使本作内容显得相当丰富，游玩起来不像前作那般单调乏味，优化过的驾驶手感让上手更加的轻松。此外立体的北美大陆也是本作的特色之一，众多知名城市以及风景地标配合上动态的时间天气变化，观感颇佳，尤其是下雨天路面积水后的景色。总体而言**本作适合喜爱自由奔驰的轻度竞速玩家**，“车”本身还需要多下功夫，奇特的物理碰撞也是需解决的问题之一。



▲宛如《盗梦空间》般的折叠场景。

8

虽说游戏的中文译名中有“车神”两字，但实际上本作是海陆空全面开花。不同的载具搭配上不同的风格，以及各式各样的竞速项目，让本作玩起来非常爽快。而整个美国的地图为本作提供了竞速舞台，长距离长时间竞速所带来的景色变化让人沉醉。即便是新手玩家也能在本作中享受竞速的乐趣。

7

相对于前作的美国，本作的城市更多，景观也更为还原，尤其是驾驶空中载具时非常震撼。驾驶系统并不复杂，装等系统很适合不太爱深究改装赛车的玩家，只用享受驾驶的乐趣即可。不过 NPC 的 AI 设计得不够合理，AI 的进度完全与时间挂钩，感受不到竞速对抗的乐趣，断网直接回到主菜单的设定也令人崩溃。

VG评论 COMMENTS

skyinthesea 评《飙酷车神 2》
地图是真的大，图上任意点无限放大后都会有惊喜发现，细节上非常丰富，令人震惊！

寂羽流影 评《飙酷车神 2》
建模欺骗、NPC 车辆的 AI 不合理、夜晚很难看清路、第一人称视角下限制太多，以上便是本作的扣分点。

稀饭
沉迷于恐龙的历史可以追溯到自己有记忆的时候，刚学会认字的时候就已经开始背诵恐龙的名称，父母给我买的第一本画册也是恐龙的主题，最喜欢的变形金刚更是能够变成暴龙的钢索，所以《侏罗纪世界 进化》对我的吸引力，甚至超过了作为改编题材的电影系列。当然了，我个人最喜欢事情果然还是偷偷放跑恐龙让它们追杀游客！（笑）

余烬
在 PS 时代接触了《北欧女神》，当时就被出色的画面、极具研究价值的系统、独特的战斗方式以及横版的闯迷宫玩法所折服，游戏的剧情也对当时的我造成了不小的冲击。即便之后推出了系列续作，以及出现诸多模仿《北欧女神》战斗系统的游戏，也很难有一款游戏会能我为之激动。也许，所谓经典就是只能被模仿无法被超越的吧！

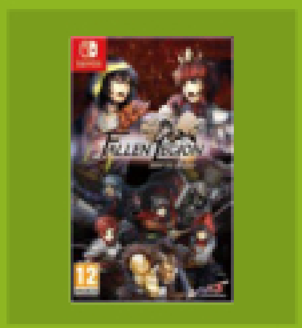
三味线
身为一名故事控，《余命为零》于我而言毫无疑问是一道美味佳肴。末世设定并不罕见，只不过能做出真实感的作品少之又少，本作就很好地做到了这一点——世界观不仅是文字的阐述，更体现在诸多要素的联动当中，玩法更是牢牢抓住了“求生”的本质——脆弱的人类之躯、有限的生存空间，以及不知下一秒会发生何事的危机感。

评分标准
每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为 **“黄金珍藏”**

24~26分 的游戏为 **“热血推荐”**

堕落军团 光荣系谱
Fallen Legion Rise to Glory



NS

[21]

■Arc System Works ■角色扮演
■2018年6月29日 ■中文版

游戏简介：本作包含了 PS4 平台《堕落军团 帝国之罪》和 PSV 平台《堕落军团 叛乱之火》的全部内容，玩家可以从男女主人公不同的视角去体验同一个历史事件。除了普通模式外，游戏还提供了颇具挑战性的“一条命模式”。本作目前只有港台实体版本提供了中文语言。

·策略战术 ·视觉盛宴

优点
· 独特的构筑玩法
· 出彩的手绘画面
· 双主人公与双视点

缺点
· 游戏教程不够详细
· 可游玩内容太少
· 剧情平庸

这是一款没有等级概念的角色扮演游戏，通过等级提升来增加角色能力的传统玩法在本作中不复存在。取而代之的是在战斗前后通过抉择来暂时性地提升角色能力，并在多次抉择后进行能力的构筑。此外，香草社风格的画风以及《北欧女神》类的战斗系统让本作更显独特。不过，**在这些独特的外在之下实则是本作深度内容的匮乏**，无论是武神数量和关卡数量，还是游戏的隐藏要素都不够丰富，缺少可以深入研究的内容。双主角双视点的剧情也不够出彩。



▲《北欧女神》类的战斗系统。

作为一款合集作品，本作的内容算是厚道，精美的 2D 手绘背景令人赏心悦目。直接使用按键来控制对应角色的半即时战斗系统初玩还算有趣，不过打击感一般，流程中的抉择系统也没有太大影响，玩的时间久了难免会有单调的感觉。游戏的故事背景虽然很吸引人，但是剧本太过平铺直叙。

这是一款注重战斗节奏和策略的游戏，玩家可以组建多人队伍，并且搭配他们的招式进行连击来打出各种技能与必杀，虽然动作有种“纸片人”的僵硬，但演出效果还算不错。游戏加入了能影响故事展开、增加角色能力与报酬收益的抉择系统，但故事本身的质量差强人意。

余命为零
ザンキゼロ



PSV/PS4

[23]

■Spike Chunsoft ■角色扮演
■2018年7月5日 ■日文版

游戏简介：本作是《枪弹辩驳 V3》制作人寺泽善德领衔开发的一款末日题材 RPG，游戏的主人公们皆为克隆人，每个故事章节都以不同角色的视点展开，带领玩家逐渐揭开人类末日的惊人真相。游戏采用了第一人称视角即时战斗的方式，并且会有耐久、压力、便意等真实设定，玩法非常多样。

·废土末世 ·硬派核心 ·剧情派

优点
· 脑洞大开的剧本
· 系统要素极其丰富
· 真实感强烈的设定

缺点
· 语音量不足
· 部分操作繁琐拖沓

本作虽然采用了 DRPG 的系统框架，但实际上有许多突破的地方，比如采用了即时战斗的模式、可以移动光标调查场景物品等。**游戏的故事各种反转，异常精彩，尽管有些许猎奇但逻辑却非常清晰**，甚至还把设定融入到了系统当中，玩家可以从诸多细节上看出制作组的良苦用心。正常难度下本作也非常硬核，苛刻的生存设定往往会让角色死于非命，但游戏的巧妙之处就在于“越死越强”的奖励机制，这种反套路的设计确实为本作增加了不少新鲜感。



▲界面非常的“回合制”，但实际玩法相去甚远。

番茄沙司（实习）

本作为原《枪弹辩驳》开发组的作品，故而在剧情上还是有一定保证。黑暗向的剧情依旧引人入胜，而如今已经不常见的 DRPG 框架注定了在本作中要充满挑战，游戏后期迷宫庞大而繁琐，敌人也众多，即时战斗下一些地形内敌人的围攻让人苦不堪言，在选择难度时建议三思而后选。

本作的游戏系统比预想中的要硬核许多，第一人称视角迷宫探索 + 真实时间制战斗足以让许多不太擅长这类游戏的玩家手忙脚乱，让同伴不断死亡并回收尸体来提升能力的设计虽然新颖，高难度下一旦失误也很容易导致恶性循环。剧本方面也存在的不少可能令人不适的描写，需要注意。

马力欧+疯兔 王国之战 森喜刚冒险 DLC



NS

[8]

游戏本篇黄金眼评分：24

■UbiSoft ■策略
■2018年6月26日 ■中文版

游戏简介：本次 DLC 包含了丰富的关卡和挑战，新增了森喜刚和疯兔库朗奇这两位可操作角色，使游戏的战斗部分和本体有了极大的不同。剧情以疯兔桃花公主穿越事件展开，讲述了一行三人为了修复损坏的洗衣机，在一座热带岛屿上结伴展开冒险的故事。

本次 DLC 的内容十分厚道，**不仅为玩家带来了足够游玩 10 小时以上的关卡和挑战，同时新增的两名可操作角色和收集品也给玩家带来了不少新鲜感。**相比疯兔库朗奇，森喜刚作为一个新增角色在玩法上突破了常规，不论是新颖的移动方式还是投掷技能的运用，都是在结合了这名角色自身特点的基础上所做的创新，值得称赞。惟一的不足之处在于关卡和挑战的难度普遍较低，且谜题部分略显敷衍，大部分的时间都在“推箱子”，给人的观感较为重复。

VG评游戏

孫大炮 评《马力欧 + 疯兔 王国之战》
玩得有点上瘾，有些难度但玩起来又没有太大压力，好游戏！

一条腿 评《马力欧 + 疯兔 王国之战》
移动攻击和跳跃攻击真的非常棒，把游戏中最不起眼的一部分演绎成战斗中极为重要的一部分。

无尽的三月 评《马力欧 + 疯兔 王国之战》
虽然我对战棋游戏不是很了解，但本作很容易上手，卡关了还可以选择简单难度。游戏画风很讨喜，疯兔这次抱对了大腿。

FutureGazer 评《马力欧 + 疯兔 王国之战》
非常有趣的游戏，只是逃到指定区域的模式我个人不是很喜欢。

52weiwei 评《马力欧 + 疯兔 王国之战》
非常棒的游戏，但所有探索地图的能力要通关后才能学全算是惟一的缺点。



香草社的画风搭配上《北欧女神》的战斗系统，这便是不少玩家初次接触本作时会有的感觉。事实上，本作的玩法与香草社的作品和《北欧女神》有很大的不同，没有等级系统是这款角色扮演游戏最大的特色。这样一款冷门的作品在网络上少有介绍，本期的“编辑非常荐”我们就来聊聊这款独特的《堕落军团 光荣系谱》。特别注意，目前本作只有港台的实体版本才有中文语言。

文 余烬　美编 Juxi

堕落军团 光荣系谱		Arc System Works	NS
Fallen Legion Rise to Glory		角色扮演	中文版
2018 年 6 月 29 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 2800 日元			

编辑非常荐 EDITOR CHOICE

这是没有等级的构筑游戏

在还没有深入游玩本作时，仅从宣传影像和图片来看，可能不少玩家会在这部作品中看到不少《大骑士物语》和《北欧女神》的影子。游戏的画风非常出彩，精致而细腻的手绘画风很有香草社游戏的感觉，再加上如战旗游戏般在大地图的推进方式，很容易让玩家想起香草社在 2011 年于 PSP 上推出的《大骑士物语》。游戏战斗系统的核心玩法是四名角色一人对应一个按键，按下对应的按键后角色便会有所行动。这种系统最典型和著名的游戏当然是不少玩家心中的经典——“《北欧女神》系列”。


▲《大骑士物语》的大地图画面。


▲《北欧女神》已经推出了手机版本。

事实上，在深入游玩了本作之后，会发现本作和《大骑士物语》和《北欧女神》有非常多的不同，绝非是简单的借鉴和参考。这种不同甚至会让不少玩家对本作的系统一头雾水，这种“陌生”的游戏体验非常新鲜。

除开画风和战斗系统外，本作另一个游戏特色便是构筑系统。本作并不像传统的 RPG 一样存在着角色等级的概念，角色永久成长的方式非常有限，更多的是在一个关卡中通过随机出现的选择赋予角色增益状态。

构筑这种说法来源于卡牌游戏。除了我们常见的集换式卡牌游戏（TCG）外，卡牌游戏中还存着牌库构筑游戏（DBG）这种类型。与 TCG 相比，DBG 更加强调牌库的构筑，并以此为核心玩法。在相同的回合中，更快更好地构筑出强力的牌库便是 DBG 游戏的游玩目标。近几年的《杀戮尖塔》正是构筑类游戏的杰出代表。


■本作更加强调增益效果的构筑。

在《堕落军团 光荣系谱》的各个关卡进行推进时，会随机出现三选一的选择。根据选择的不同将会使得角色的提升方向也有所不同，从而导致关卡最后角色自身的能力和队伍整体的状态都会有所差异。一个关卡中的选择是可以进行累积的，这也使得关卡内的构筑成为了可能。因此，以 RPG 游戏的角色培养思路来游玩本作是肯定会一头雾水的，学会以构筑的观念来培养角色才能让游戏变得简单。


◀《杀戮尖塔》更加强调卡牌的构筑和使用。

©2018 YummyYummyTummy Inc. Localized and published in Asia by Arc System Works.



选择叛乱之火或者帝国之罪

在 2017 年时，《堕落军团》登陆了 PS4 和 PSV 平台，不过两个平台拥有着本作的两个不同版本。PS4 平台的《堕落军团 帝国之罪》讲述了女主人公塞希尔的故事，而 PSV 平台的《堕落军团 叛乱之火》则讲述了男主人公兰度尔的故事。本次登陆 NS 平台的《堕落军团 光荣系谱》则是将两个版本整合在了一起，在游戏的一开始便需要在两位主人公中进行选择。事实上，两位主人公的故事是可以同时游玩的，只需要关闭游戏软件再重新进入，即可选择不同的主人公。

本作的两个版本拥有着完全不同的故事，玩家们能够从男女主人公不同的视角来了解同一个事件。由于控制角色的不同，主人公初期所拥有的咒术因此不同；由于故事的不同，各武神获得的顺序也因此不同。虽然游玩体验整体区别不大，但不同的故事和不同的主人公让本作的两个版本都值得进行体验。

指挥武神进行战斗

在本作中，主人公可以召唤出最多三名武神一齐进行战斗。游戏中可供选择的武神其实并不多，但每一位都颇具特色。将武神设置到对应键位后，在战斗中直接按下按键即可让武神进行攻击。需要注意的是，武神只能设置在 Y 键、B 键、A 键这三个键位上，X 键固定为主人公的咒语。接下来对本作的战斗系统进行更详细的说明。

攻击



按下 Y 键、B 键、A 键可控制对应键位的武神对敌人进行攻击。武神每进行一次攻击会消耗 1 点行动点数，每名武神最多拥有 3 点行动点数，可从战斗时武神头顶的圆环判定剩余的行动点数。行动点数会随着时间逐渐恢复，触发完美格挡也是快速恢复行动点数的手段。

一般情况下，按下按键后武神将会对敌方前排角色进行攻击，而部分连携攻击和致命打击则可击打到敌方后排，甚至对全体敌人进行攻击。

除了利用武神进行战斗外，主人公自身也可以通过按下 X 键来使用咒术。战斗中可以携带三种不同的咒术，长按方向键或推动摇杆的同时按下 X 键，即可使用对应方向的咒术。和武神的攻击不同，咒术的使用并非是消耗行动点数而是法力值，武神的每次攻击都会回复一小部分法力值，当咒术对应的法力值足够后（咒术图标外的圆环充满）即可使用对应咒术。

通过攻击可以打断敌人的攻击动作，敌人的攻击也会打断我方角色的攻击动作。另外，游戏中 BOSS 级敌人的生命条下方有一根白色的长条，游戏中将这跟长条称为“间隔表”。通过攻击让间隔表减为零时即可触发转折点，此时武神将拥有无限的行动点，可不停地进行攻击。



格挡

在战斗中按下 L 键可让所有武神进行格挡，通过格挡可以减少敌人攻击造成的伤害。不过武神在进行格挡时无法回复行动点数。另外，如果在敌人恰好要攻击到角色时进行格挡则会触发完美格挡。完美格挡不仅可以挡下敌人的攻击，还会使攻击者动摇或者反弹投射物，甚至可能使敌人触发“破甲”状态。完美格挡成功触发后还会为所有武神回复 1 点行动点数。

由于完美格挡与快速回复行动点数紧密相连，因此格挡的运用在本作中非常重要。在战斗中一味地进攻只会让角色的血量越来越少，并且也很难进行连击。通过完美格挡阻碍敌人的攻击，在敌人出现硬直后迅速通过连击进行反击才是正确的作战思路。



■完美格挡后我方角色获得额外行动点，敌方近战会被“破甲”。

换位

在战斗中按下 ZL 键，可让三名武神进行换位。位于中排和后排的武神可以避免敌人的大部分攻击，不过敌人也有可以针对后排角色或者我方全体角色进行攻击的招数。但将坦克类武神放到前排依然能起到保护后排的作用。另外，通过“魂器”咒术复活的武神将位于后排，需要通过换位将之换到前排。

TIPS 在主菜单“武神”选单中可以详细查看各武神五维的属性，并可根据该属性确定武神在前排、中排、后排的位置。

连击条

在战斗画面最下方并排的空心圈即是连击条。当按下按键输入一个指令后，连击条即会增加一个节点。需要注意的是，指令的输入速度是可以快于武神的执行速度的，短时间内快速输入指令并让武神快速执行是在战斗中需要熟练掌握的重要技巧。不过，如果在执行过程中被敌人攻击或进行格挡（完美格挡除外）则会使对应武神的指令被中断。通过装备宝石或者进行抉择，可以赋予连击条上各节点以增益效果。增益效果将对对应节点上的指令产生影响。连击条的上限和存活的武神数量以及装备的致命打击等级呈正相关。另外，连击数的增加会提高伤害倍率，但连击一旦中断则伤害倍率回到初始值。



▲通过抉择可以为连击条添加增益效果。

致命打击

连击条的部分节点外围会有蓝色的光晕，在该节点输入的指令动作会转变为致命打击。致命打击类似于本作的技能，可在武神的的菜单中查看对应武神拥有的致命打击。由于不同角色的致命打击拥有不同的效果，部分致命打击还可能会为我方或敌方附上相应状态，因此在进行连击时需要在指令分布上进行安排。

随着流程的推进，各武神会学会更高级别的致命打击。更高级别的致命打击无论是招式还是效果都和之前的有所不同，可以理解为学会了新的强力技能。在战斗前装备高级的致命打击不仅能提升连击条的上限，还能使得同场其他低级别的致命打击得到进化，从而造成更多的伤害等。



连携攻击

除了致命打击外，每名角色还有着固定的连携攻击这种技能。当武神的行动点充满时，按住 ZR 键的同时按下对应武神的按键，即可消耗掉所有行动点数发动连携攻击。和其他攻击一样，连携攻击也是会被敌人的攻击打断的。而由于连携攻击的消耗较大，因此尽量在角色不会受到攻击时发动连携攻击，比如完美格挡之后，或者是让不会被攻击到的后排角色发动连携攻击。



遗物

在关卡中进行抉择或者从 NPC 处可能会获得遗物。这种强大的物品需要在战斗中按下 R 键来进行使用。不同遗物能提供的效果是不同的，但一般都能对战局起到很大的帮助。因此在战斗中陷入绝境时可以选择使用遗物来化解危机。注意，关卡中获得的遗物在通过该关卡后即会损坏，无法带入之后的战斗。



状态

增益状态和减益状态在战斗中非常重要，熟练掌握这些状态的效果将能使战斗变得更加轻松。

名称	类型	效果
神圣	增益	使角色免疫敌人的攻击
坚毅	增益	使角色的攻击动作不会被敌人打断
狂怒	增益	使角色能造成更高的伤害，但只能进行攻击
澎湃	增益	使角色下一次的攻击造成双倍的伤害
分裂	增益	角色的近战攻击将对目标及其附近的敌人造成伤害
凶猛	增益	使角色下一次的攻击必定暴击
专注	增益	增加角色暴击的几率
狂暴	增益	使角色下一次攻击转变为致命打击
急速	增益	提高角色行动点数的回复速率
生命窃取	增益	将一部分角色在攻击时造成的伤害吸收为生命值
再生	增益	当角色静止时将逐渐回复生命值
护盾	增益	提供一道减伤的屏障保护角色
燃烧	减益	对该名角色以及附近的成员持续造成伤害
致残	减益	使角色无法使用致命打击
破甲	减益	使角色的防御力下降
恐惧	减益	使角色的防御力下降
脆弱	减益	使角色在受到攻击时变得易受伤害且更容易退缩。敌人在施法或技能蓄力时将获得脆弱效果。
标记	减益	所有远程角色将自动攻击被标记的敌人
瘫痪	减益	使角色无法攻击或防御。连续按下角色按键将减少该效果持续的时间
石化	减益	使角色无法攻击或防御。连续按下角色按键将减少该效果持续的时间
禁锢	减益	使角色无法使用咒语或技能
减速	减益	使角色行动点的回复速率降低
无法格挡	减益	无法格挡的攻击将不会被格挡削弱伤害。比如“判断”咒语就是一种无法格挡的攻击
中毒	减益	使角色的生命值逐渐降低
虚弱	减益	使角色的攻击力降低

绝望状态

当所有的武神在战斗中全部阵亡后，主人公将会进入绝望状态。此时可以连续按下 X 键来回复法力值，从而积蓄足够的法力值来发动咒语攻击或是复活一名阵亡的武神。在绝望状态下被敌人攻击到将会直接迎来战斗失败。



TIPS 在战斗中可以通过致命打击或者连携攻击为敌人附上减益效果，比如阿波罗各技能赋予的减益效果都非常实用。

让武神变得强大

正如前文所说，本作并没有等级这一概念，而让武神变得更强的方法主要是通过抉择、宝石和进化。本作的成长不再是线性的逐渐变强，而是在进行抉择、装备宝石、成功进化后的显著提升。

抉择



在关卡中进行推进时，战斗前后可能会出现三选一的抉择画面。通过此时选择的不同，会影响战斗中的对应状态，并且这种选择对剧情走向也会产生影响（主要剧情走向的影响变化不大）。三个选项下方会列出对战斗的增益效果，选择之后立即生效，待通过该关卡或获得增益效果的角色死亡，对应增益效果便会消除。

抉择的时间是有限的，如果在限定时间内没有进行选择，不仅无法获得任何增益效果，也不会在抉择后回复生命值。抉择后回复生命值的具体数量，与士气息息相关，在大地图时画面左上侧的士气表涨满后，抉择能直接将角色的生命值回满。士气的增加又与抉择的内容相关。

抉择时出现的可选内容受到出击的武神以及贡品库中的贡品类型决定，获得的贡品越多则会出现的抉择内容越多。贡品从关卡中的NPC或者通关后的结算中获得，可以在主菜单“贡品”选单中查看目前拥有的贡品以及各贡品的效果。因此，获得强力的贡品，才有可能出现带有强力增益效果的抉择选项。



▲士气表位于画面左上角。

宝石

宝石可以认为是本作的装备品，也是惟一的可装备品。只有主人公能够进行宝石的装备，最多只能同时装备三颗宝石。在主菜单的“宝石”选单中可查看已获得的宝石并进行装备。

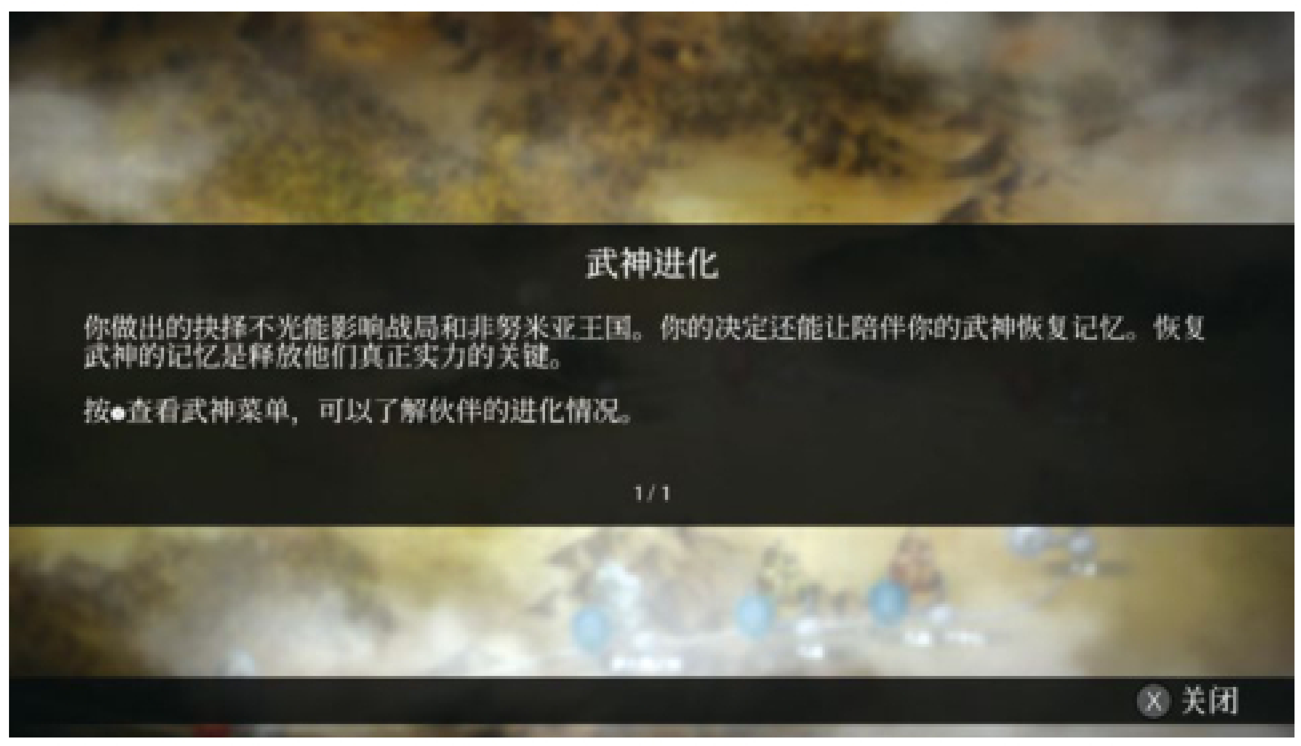
一块宝石最多可以同时提供三种效果，提供的效果可以是为武神提供增益效果、赋予连击条增益效果、对队伍整体进行提升，或者是为主人公提供新的咒术。通过将提供咒术的宝石装备在上中下三个插槽，将替换掉上中下对应位置的咒术。

宝石主要通过通关后的结算来获得，个人测试的结果是，结算获得宝石的具体效果和效果数量是随机的，但关卡中可能会出现能使稀有宝石获得率提升的NPC。



进化

随着流程的推进以及抉择的进行，武神将依次迎来进化。进化后的武神不仅五维属性得到了提升，也会拥有更多的被动能力。虽说等级系统的缺少让武神没有一点点变强的感觉，但进化系统的加入让武神的各项能力能够突飞猛进，可以说是本作让武神变得更强最好的方法。

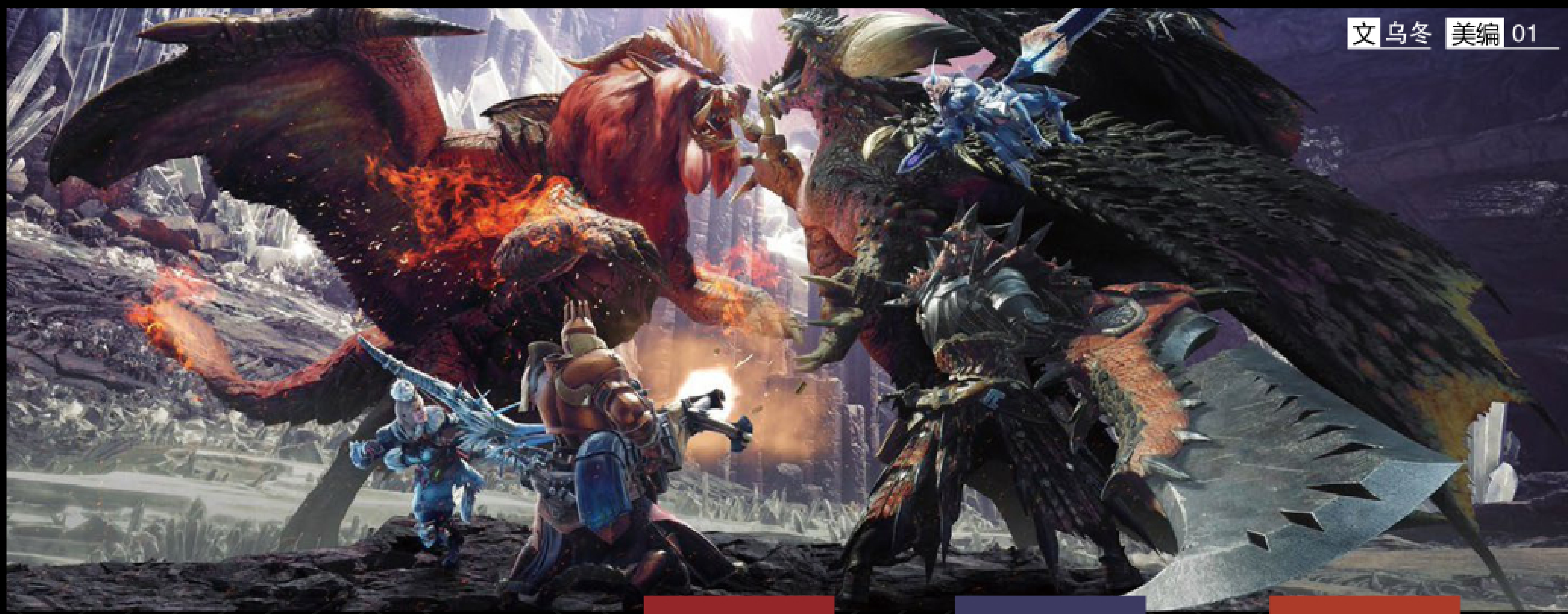




关于“一条命模式”

在没有熟练掌握本作的战斗系统，特别是完美格挡之前，本作的战斗还是颇有难度的。但随着宝石的获得以及武神的进化，本作的难度会有所下降。不过如果没有策略地胡乱按键，被BOSS级敌人团灭也很常见。如果你觉得本作的战斗太简单，可以尝试在各主人公的标题界面选择“一条命模式”。事实上，该模式也是可以手动和自动存档的，虽然在死亡之后会删除存档，但只要在队伍团灭前关闭游戏再读取该模式即可避免删档。

TIPS 当指令快速输入完毕后，即便前排的角色攻击动作被打断，后排角色的攻击依然会照常执行。



文 乌冬 美编 01

猎人集·会·所

大家在看到这期杂志时，星辰祭已如火如荼地展开了，一直持续到7月27日。作为一个季度一次的大型活动，内容当然是非常丰富，这次栏目就来看看活动的详细内容，以及新配信的活动任务。

星辰祭“纳凉之宴”详细

●登录奖励的激运票从1张变成2张，并且还会另外奖励可制造特别装备的“纳凉票”，以及特殊的爆桶“烟火【纳凉】”。



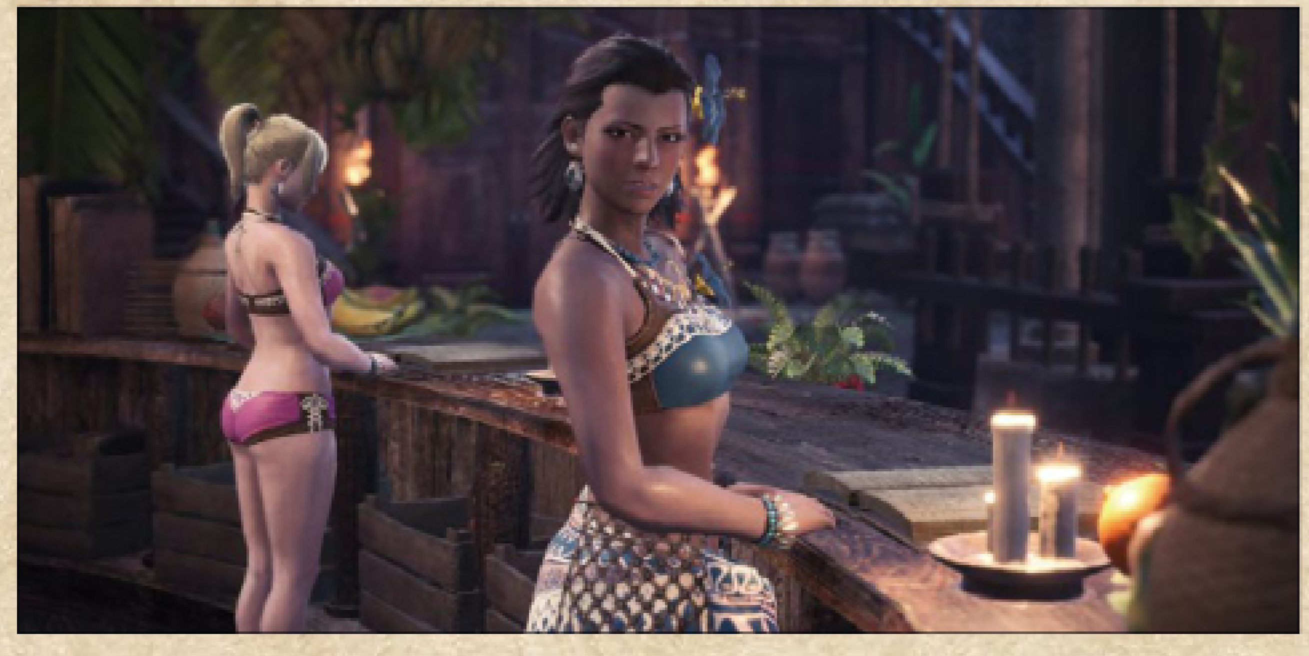


▲使用“纳凉票”制造的潜水夫和潜水夫α系列防具。

▶在调查资源管理所还可用『纳凉票』达成交货委托『生产外观装备【潜水夫】』和『生产外观装备【墨镜】』，从而获得相应的外观装备。



●集会区域会有特别的装饰，部分NPC还会有新服装，并且在这里用餐还有特殊的“【纳凉之宴】定食”（3F的用餐区域不提供这个定食）。



◀NPC都打扮得很清凉。

▶在集会区域才能吃到的『【纳凉之宴】定食』，必定发动餐点技能『猫的受身术』和『猫的体术』。



●过去的活动任务几乎全部重新配信。



●活动专用收费 DLC 开始配信，包括动作和服装。





●配信斗技场的挑战任务“奇面族大脱逃！！”，完成后可获得用来制造特别防具“昆虫图鉴【夏】”。

▲男性角色使用“昆虫图鉴【夏】”可制造燕尾蝶男α与β系列装备，女性角色使用“昆虫图鉴【夏】”可制造独角仙后α与β系列装备。

▶在调查资源管理所还可用『昆虫图鉴【夏】』达成交货委托『生产外观装备【蝴蝶】』，从而获得相应的外观装备。





●据点的部分设施实行特卖，使用设施所需消耗的资源减半。

●调查资源管理所的发布奖金从每周更新变为每日更新，完成全部发布奖金可获得“重铠玉”或“金之龙人票据”。



新活动任务/挑战

深夜的大骚动

讨伐 10 头突击龙的任务。完成任务后获得的“第一期团票”可用来生产长枪“团旗长枪【流星】”并强化为“团旗长枪【指引之星】”。



USJ · 跃动吧 · 金星们!

准确来说这不是新任务，而是之前日本环球影城的限定配信任务，这次星辰祭中正式成为一般配信任务，任务内容为狩猎 3 头初阶的大凶豺龙。完成任务获得的“苍星碎片”可用来制造太刀“苍星的太刀”和随从艾路装备苍星猫系列装备。



奇面族大脱逃！！

“纳凉之宴”活动中配信的斗技场挑战任务，内容为讨伐 10 只奇面族，注意还有一头土砂龙在场。完成任务后获得的“昆虫图鉴【夏】”，女性角色可用来制造独角仙 α 与 β 系列装备，男性角色制造燕尾蝶男 α 与 β 系列装备（男）。



更新履历

2018年6月15日

■ 1.5.0 版本

1. 新增加了可以挑战各种高难度BOSS的“挑战模式”，通过挑战模式可以获得新异刃修尔克、菲奥伦，这个模式只有购买了季票的玩家才能游玩。



游戏进行时 GAME UPDATE

NS			
异度神剑 2		Nintendo	
异度神剑 2		角色扮演	中文版
2017年12月1日	本地1人	无对应周边	
售价 8618 日元			

挑战模式的进入方法

①确认已购买季票之后，进入游戏从主菜单的 Expansion Pass 中领取“周的寄存物品”，并领取子菜单里的“诺彭的挑战书”。

②之后前往英维迪亚王都冯斯麦姆，去南面的卡拉姆遗迹，只有主线流程到第四章之后且焰、尼娅、虎、花 JS 和白虎均在队伍中，才会触发剧情。

③剧情后，调查神秘闪光点“？？？”便可来到一个神秘的场所“挑战之地”，在这里莱克斯会与《异度神剑》初代的男女主人公修尔克及菲奥伦相遇。

④修尔克及菲奥伦作为异刃加入队伍，且修尔克和菲奥伦可以在不使用超频的情况下和除虎以外所有御刃者随意绑定。但是对于这两人的使用仅限于挑战之地这个区域内，一旦莱克斯从挑战之地返回幽界，修尔克和菲奥伦就会离队。

⑤在挑战之地无法记录与传送，要返回幽界只有调查附近的传送门才行，和这里的 NPC“诺彭大仙人”对话后就可以开始游玩挑战模式。



⑥如果玩家选了二周目模式（Advanced New Game）开始游戏，那么进入挑战之地的传送门在第四章之前会出现在阿伐利缇亚商会会长室前。

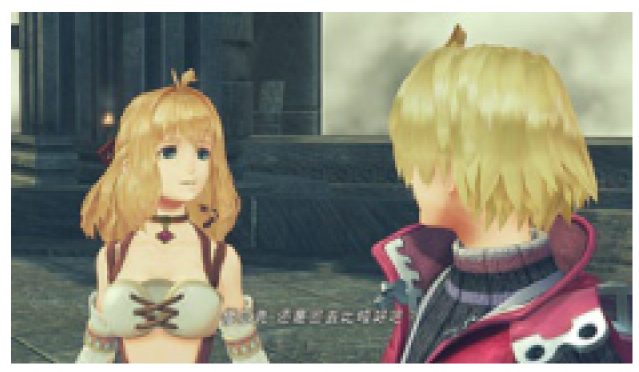
挑战模式介绍



挑战模式就是一个包含有若干场特殊的BOSS战，玩家可以随意游玩并通过战斗来赚取奖励的模式。每一场战斗都有一些限制条件且敌方会出现一波波的援军（关卡描述中被称为WAVE），在战斗时也要考虑到援军的清理和击杀顺序。在挑战模式中打倒敌人后会掉落一种被称为“以太魔方”的特殊物品，随着以太魔方获得数量的增加，界面左上角的三个箱子图标会逐渐变亮，在战斗胜利后的结算画面时会根据亮起的箱子图标获得相应的奖励（当三个箱子全亮时获得的奖励也最好）。挑战模式中的部分关卡必须在本篇流程中击败一些稀有冠名敌人才会解锁。除了表示关卡本身难度的星数外，整个挑战模式还有“简单”与“普通”两个模式，官方表示日后还会增加新的难度模式。挑战模式中敌人的整体实力都明显强过本篇一个级别，如果对战斗不太擅长，又想获得修尔克和菲奥伦的玩家选择简单模式逐步挑战即可。

解锁修尔克和菲奥伦的使用权

游玩挑战模式最重要的目的是解锁修尔克和菲奥伦的使用权，虽然他们加入后暂时只能在挑战模式中使用，不过只要完成“恐龙战线”这关就能正式入队，玩家可以带着他们自由往返于幽界和挑战之地。



利用诺彭水晶来兑换奖励吧

完成挑战模式的关卡后可以获得若干诺彭水晶的奖励，利用诺彭水晶可以从挑战之地中另一个诺彭NPC处兑换各种用于改变角色外观的饰品，除此之外还可以兑换非常实用的花的技能组件RAM。

■挑战模式关卡一览

名称	难度	备注
大群草食动物	1☆	-
驱除农田的害虫	1.5☆	-
士兵的梦想	2.5☆	-
妖艳乱舞	2☆	-
暗空	3☆	-
神树	3☆	-
三权制衡	2☆	-
恐怖的感染道路	4☆	-
海滩惊魂	3☆	-
REAL TIGER ！TIGER！	2.5☆	虎限定
伊拉御刃者	4☆	限2名御刃者
真枪实弹的比试	4.5☆	-
恐龙战线	3.5☆	胜利后修尔克及菲奥伦正式加入
亚人联军	4☆	-
逃亡军团	3☆	击破稀有怪“逃亡战士达克罗德”后解锁
云海大王逆袭	4☆	击破稀有怪“云海大王科罗萨尔”后解锁
新面孔猩猩怪	4☆	击破稀有怪“不动的冈萨雷斯”后解锁
第八世代	4.5☆	击破稀有怪“第七世代神秘者”后解锁
最强流派	4☆	-
帝国军第九装甲师	5☆	-
疯狂进击	特殊	-
羽蛇袭击	特殊	-
巨神兽战舰强袭	特殊	真限定
今年的天选勇者	3☆	虎限定

©Nintendo / MONOLITHSOFT



更新履历

2018年6月28日

《真·三国无双8》追加剧本包上架

2018年6月14日

PS4版更新1.11版本，具体如下：

·于“照片模式”追加新功能。

·修正孙权的日常服无法选择其他样式的问题。

·修正吴5章“讨伐黄祖”中吕蒙、甘宁无法正常动作的问题。

·修正蜀7章“绵竹奇袭”中无法正常达成的问题。

·修正晋12章“羌兵的倒戈工作”中部分事件无法触发的问题。

·修正其他几项问题。

PS4 XOne

真·三国无双8		Koei Tecmo	
真·三国无双8		动作	中文版
2018年2月8日	本地1人	无对应周边	
售价为349人民币			

追加人物及剧本

6月28日，大家期待的《真·三国无双8》追加剧本包正式上架，追加剧本包中包括了董白、袁术、夏侯姬、华雄共4名本篇中无法操作的NPC武将和其各自的故事模式，在购买了剧本包后直接在“DLC人物”一栏中即可选择这4名角色。若玩家已经通关，那么在自由模式中也可以选择他们。追加剧本包的价格为2592日元（含税）/182港币/146人民币，之前已购买季票或是豪华数字版的玩家可以直接下载。

大无畏之野蔷薇

董白

董卓的孙女。极受董卓疼爱，自小就拥有诸多土地及财富。个性任性且残酷，但在董卓面前则会装可爱。

武器 董白使用的武器为和董卓同款环分铜，特殊技为多段大范围的雷属性攻击。



CV：大关英里

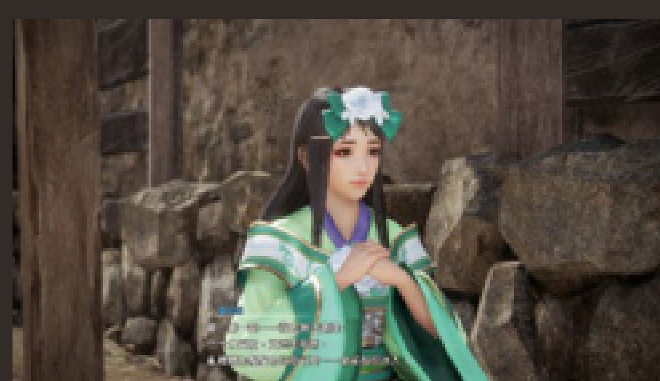


温室之内向公主

夏侯姬

张飞之妻。夏侯渊的侄女，也是夏侯霸的堂妹。几乎足不出户，被视如掌上明珠，个性内向且害羞。一次私下外出樵采时，偶遇张飞而成为其妻。

武器 夏侯姬的武器为星彩和吕玲绮同款的盾牌剑，特殊技为正前方稍远处的风属性攻击。



CV：御沓优子



跋扈的名士

袁术（字：公路）

东汉后将军，袁绍的堂弟。出身四世三公的名门，爱势贪财。贪欲心重，虽拥玉玺称帝，却因恶政丧失民心。

武器 袁术使用的武器为刺剑，特殊技为正前方的雷属性攻击。



CV：平井启二



狰狞之巨兽

华雄

董卓麾下之猛将。于汜水关抵挡孙坚以及袁绍等反董卓联合军，据说其人身长九尺，虎体狼腰，豹头猿臂。

武器 华雄的武器为许褚同款大锤，特殊技为投技。



CV：ボルケーノ太田



（C）コーエーテクモゲームス All rights reserved.



对应版本：1.02
下文操作以PS4版为准

文 OTBOIBTIO 编 六等星 美编 雷普利

PS4 / XOne	
飙酷车神2	**Ubisoft**
The Crew 2	竞速 / 中文版
2018年6月29日 / 本地1人、在线1~8人	无对应周边
售价为420港币	

※Steam版已同步发售

作为系列第二作，种类繁多的驾驶工具驰骋海陆空三栖是本作最大的卖点，玩家将使用每一种载具在各种形式的赛事中一较高下，下文便会针对各类赛事详细介绍其特点以及注意事项，助您在美国动力竞速史上写下崭新的一页。

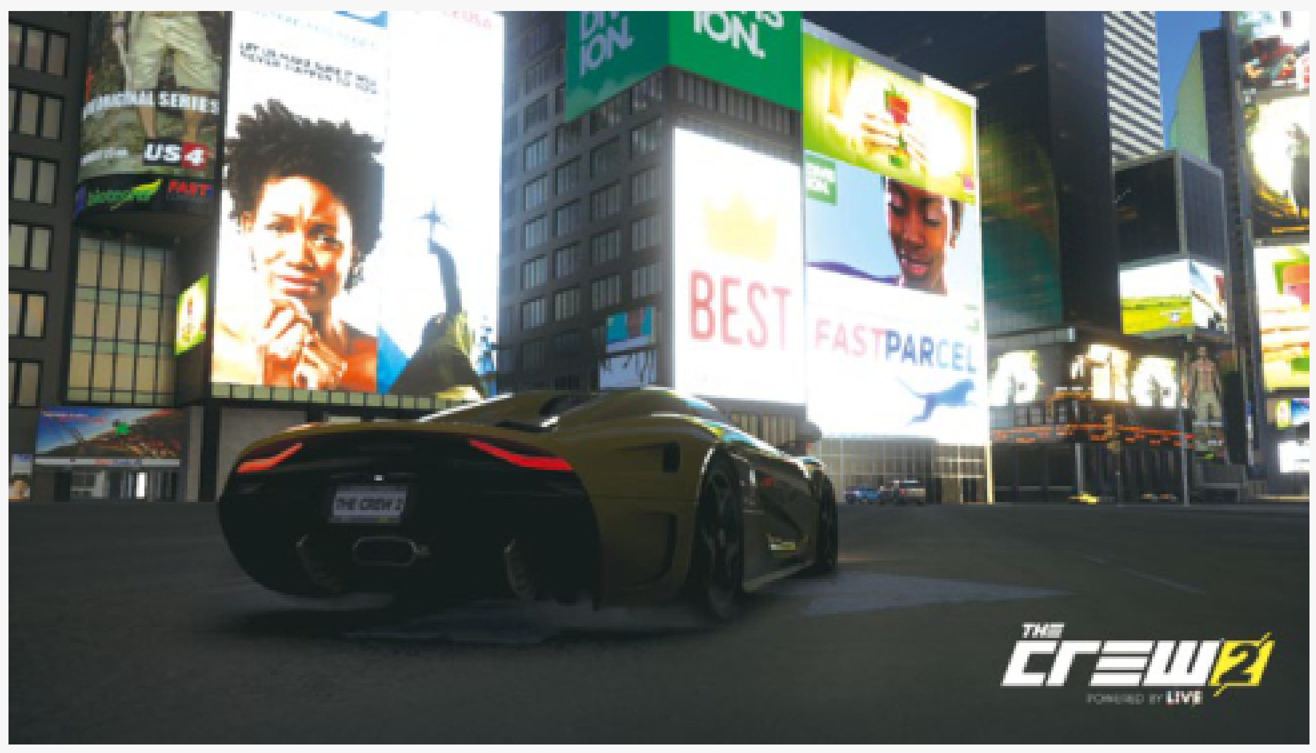
System 系统简述

操作列表

PS4按键	XONE按键	功能
L1	LB	降档/飞机左偏移
L2	LT	刹车
L3	LS	飞机烟雾
R1	RB	升档/飞机右偏移
R2	RT	加速
R3	RS	快速切换载具类型
L1+R1	LB+RB	复位
方向键↑	方向键↑	小地图比例
方向键←	方向键←	拍照模式
方向键↓	方向键↓	喇叭
方向键→	方向键→	改变视角
左摇杆	左摇杆	驾驶操控
右摇杆	右摇杆	视角
×	A	氮气
○	B	取消
□	X	手刹
△	Y	工具菜单
触控板	VIEW	地图
OPTIONS	MENU	主菜单

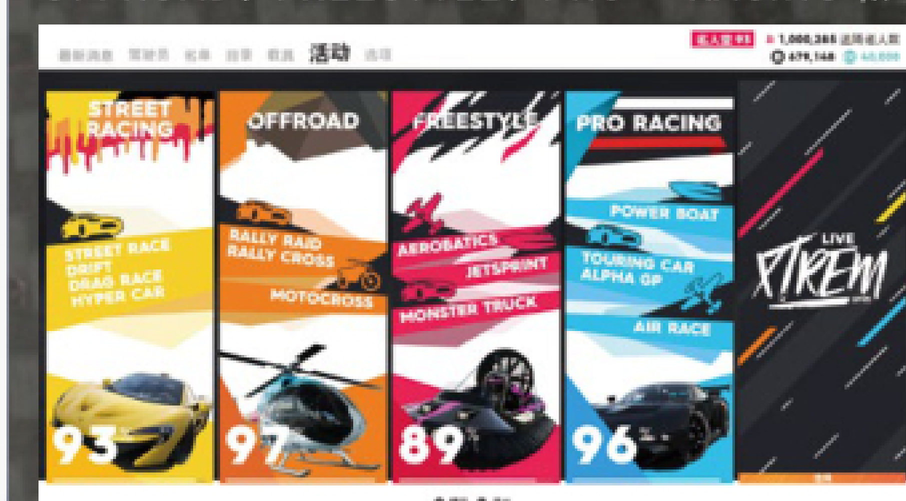
追随者系统

玩家可以将追随者系统理解为游戏的经验值系统，随着追随者数量的上升，玩家的名声等级也会随之上升。等级提升之后除了会解锁新的赛事以及载具外，玩家还可以在名声等级到达名人堂之后，于菜单一驾驶员一栏中，通过名人堂点数来购买各式各样的加成。



赛事与车辆种类

《飙酷车神 2》中共有四大类赛事，分别为STREET RACING、OFFROAD、FREESTYLE、PRO RACING。各类赛事又包含了对应不同车种的赛事。STREET RACING和OFFROAD是相对容易上手的两类赛事，建议不常接触竞速游戏的玩家先从这两类赛事开始游戏。



© 2017 Ubisoft Entertainment.

STREET RACING

STREET RACE赛事

规则最为简单易懂的赛事，也是喜好竞速类游戏的玩家最常接触的比赛方式。赛道均设置在城市中央，弯道较多，在熟悉地图的情况下，建议玩家多选择近路以获取优势。

DRIFT赛事

漂移赛，全部赛事均为场地赛。在规定的时间内，玩家需要在赛道中做出各种漂移以达到规定分数。与大多数竞速游戏中的漂移赛事不同，玩家要想在《飙酷车神 2》中的漂移赛事中获得高分，甩尾过弯自然不必多说，同时还需要注意赛事中的得分加成。如果迟迟不能将得分加成提升，即使每一道弯都拐得完美无缺，不磕不碰，也无法有效地提升分数。这就需要玩家将赛道中的所有弯道连接起来，中途尽量减少急刹车，长时间直线行走等行为。



DRAG RACE赛事

直线加速赛，赛事可以细分为烧胎、起步以及加速三个阶段，这三个阶段决定着玩家的最终成绩，尤其是起步阶段，可能会被很多玩家忽视，切忌不可在起步前踩死油门，而是要在起步的瞬间踩下油门。完美的起步所带来的加速效果远超之后的换挡时机。

HYPER CAR赛事

可以将该类赛事看作为升级版的 STREET RACE，只是赛车的档次被提升到了顶级超跑。同时对玩家的操作要求提高，容错率较低，算得上是本作难度最高的赛事种类，不少赛事可能会出现即使车辆的性能等级超过门槛许多也无法轻松赢得比赛的情况。同时赛道的长度也是所有赛事当中最长的，一场比赛少则 20 分钟，多则半个小时以上，对玩家的耐力以及专注力是非常大的考验。

OFFROAD



RALLY RAID赛事

规则简单的越野赛事，场景均为野外的山谷或是草原。玩家需要在规定时间内到达目的地。此类赛事场地辽阔，路线众多，同时对赛车性能等级的要求较为宽松。虽说以直线行进的方式奔向目的地是一个不错的选择，但依然推荐玩家尽量选择视野较为开阔的路线去走，不然一不小心闯入树林石林当中可不是闹着玩的。



RALLY CROSS赛事

场地拉力赛，相信喜欢“《尘土飞扬》系列”等拉力赛车游戏的玩家不会感到陌生。虽然场地内标有 JOKER LAP，但并不需要玩家去特意完成，所以每一圈玩家都可以选择最快的线路去进行比赛。

MOTOCROSS赛事

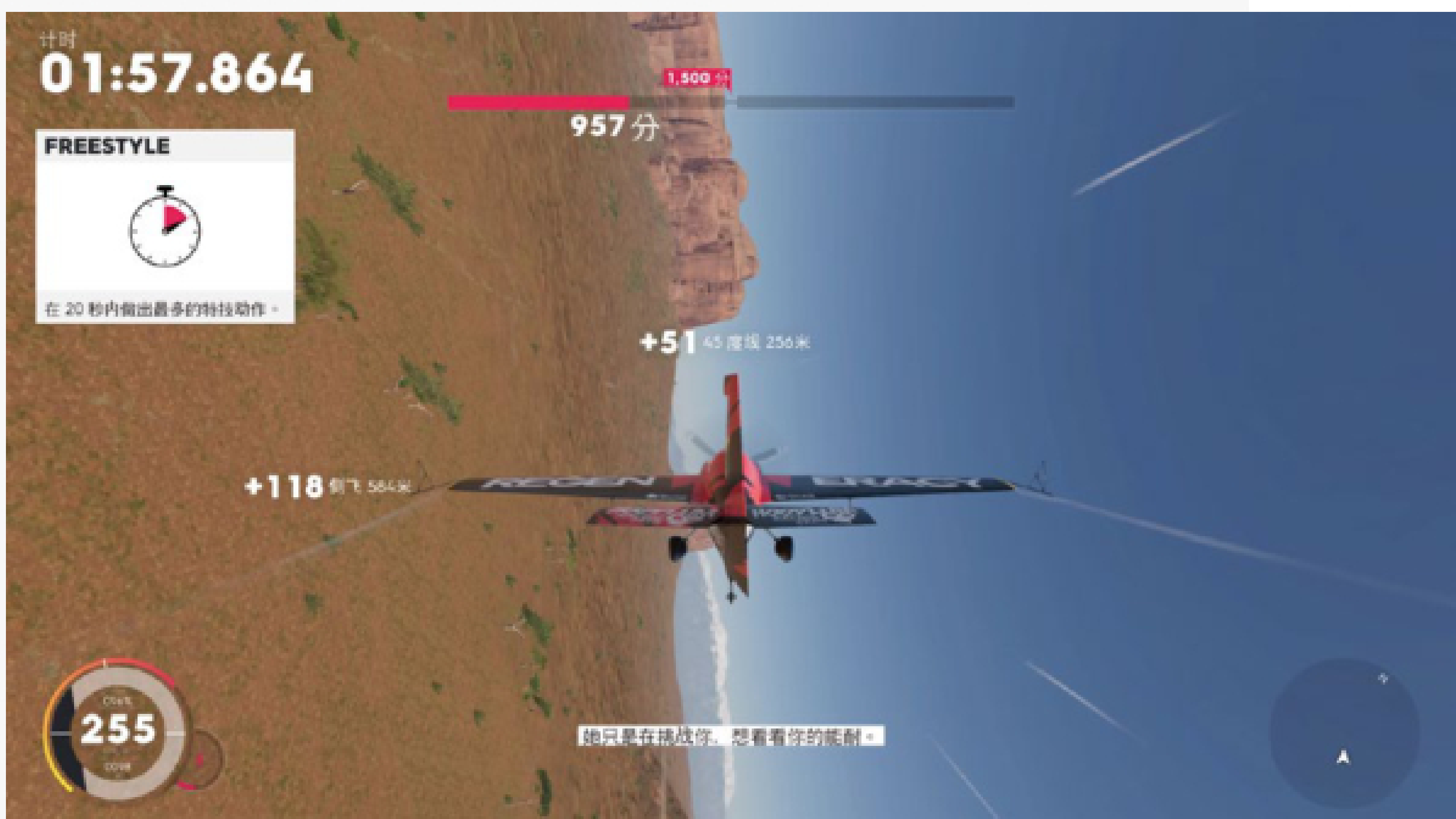
场地拉力摩托赛，无非是将拉力赛车换成了摩托车。和场地拉力赛不同的是，摩托赛道中的地形较为多变，需要玩家时刻平稳地控制车身。



FREESTYLE

AEROBATICS赛事

虽然 AEROBATICS 赛事中玩家驾驶的是飞机，但此类赛事并非竞速赛事，而是需要通过不断地做出特技动作以获取加分，并在限制时间内获取一定的分数。主要的加分手段分为两种，一是根据屏幕左上方给出的要求做出相应的特技动作，而当玩家完成这些动作之后，会进入自由时间，在自由时间内玩家可根据自己的喜好做出各种各样的特技动作，这也是第二种加分手段。此类赛事对载具的性能等级要求比较宽松，玩家可将其看作熟悉飞行载具操作方式的赛事种类。



JETSPRINT 赛事

驾驶喷气艇穿梭于内陆水道的赛事，赛道相对狭窄，弯道也是一个接着一个，有一定的上手难度，通常玩家需要将载具的性能等级提升至推荐等级的 30 以上，才可能顺利地赢得比赛。

MONSTER TRUCK赛事

俗称大脚车赛事，不过玩家并不能像在“《机车风暴》系列”里那样，开着大脚车到处碾压对手。MONSTER TRUCK 赛事分为表演类以及竞速类赛事两种。表演类赛事中，玩家需要在规定时间内在场地中四处撞碎分数牌来获取得分。分数牌的数值有高有低，低分牌通常都处在比较显眼且容易到达的位置，而高分牌则正好相反，想要顺利撞碎高分牌便需要玩家事先考察好路线，并在一定程度上升级车辆。此类赛事在玩家对场地分数牌的位置较为熟悉的情况下，可以一定程度上无视赛车的性能等级。而竞速类赛事虽然规则相对简单，但却对赛车的性能等级要求较高。



PRO RACING

POWER BOAT赛事

和 JETSPRINT 同为水路赛事，然而不同的是，在 POWER BOAT 赛事中，玩家将驾驶快艇驰骋在美国东西海岸的海路。为此，赛道的宽度将相对宽阔，比 JETSPRINT 赛事更容易使玩家上手。

另外一点需要注意的是，在玩家参加两种水上赛事时，敌方船只在水上掀起的波浪会减慢玩家的行进速度，在赛道宽度允许的情况下应积极地避开。



TOURING CAR赛事

场地超跑赛事，难度适中。玩家可将此类赛事作为 STREET RACE 赛事与 HYPER CAR 赛事之间的过渡。赛事对车辆的性能等级要求较高，建议玩家先在 GOING BACK TO MY ROOTS 赛事或者金山 TOURING CAR 赛事当中刷够性能等级再去挑战难度较高的赛事。

ALPHA GP 赛事

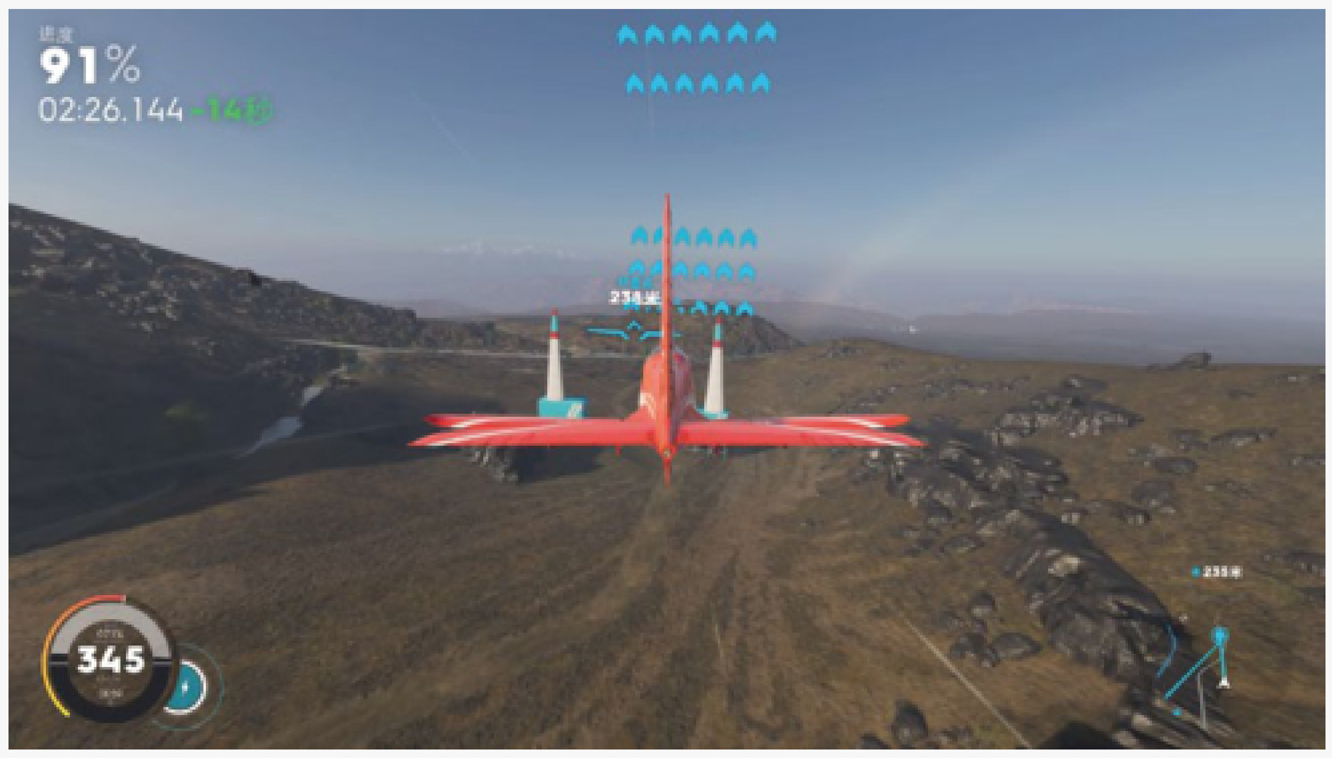
场地 F1 赛事，难度相对之前的几类场地赛事更高，对赛车性能等级的要求较为苛刻，建议玩家在相对简单的赛事中提升性能等级之后再去挑战更高级别的 F1 赛事。好在此类赛事数量较少，赛事的圈数也不多，在熟悉弯道的情况下多利用直线加速便可取胜。

AIR RACE 赛事

与 AEROBATICS 赛事不同，AIR RACE 赛事是货真价实的竞速赛事，玩家需要在规定时间内穿越过事先安放好的检查点，最终到达终点。同时，玩家在经过检查点时还要根据提示做出相应的飞行姿态。成功之后便会有时间加成，相反，如果失败或是玩家不小心撞毁了检查点的标杆，都会有时间上的惩罚。此类赛事对载具的性能等级要求较为严苛，同时由于赛事本身更为复杂，操作难度较高。

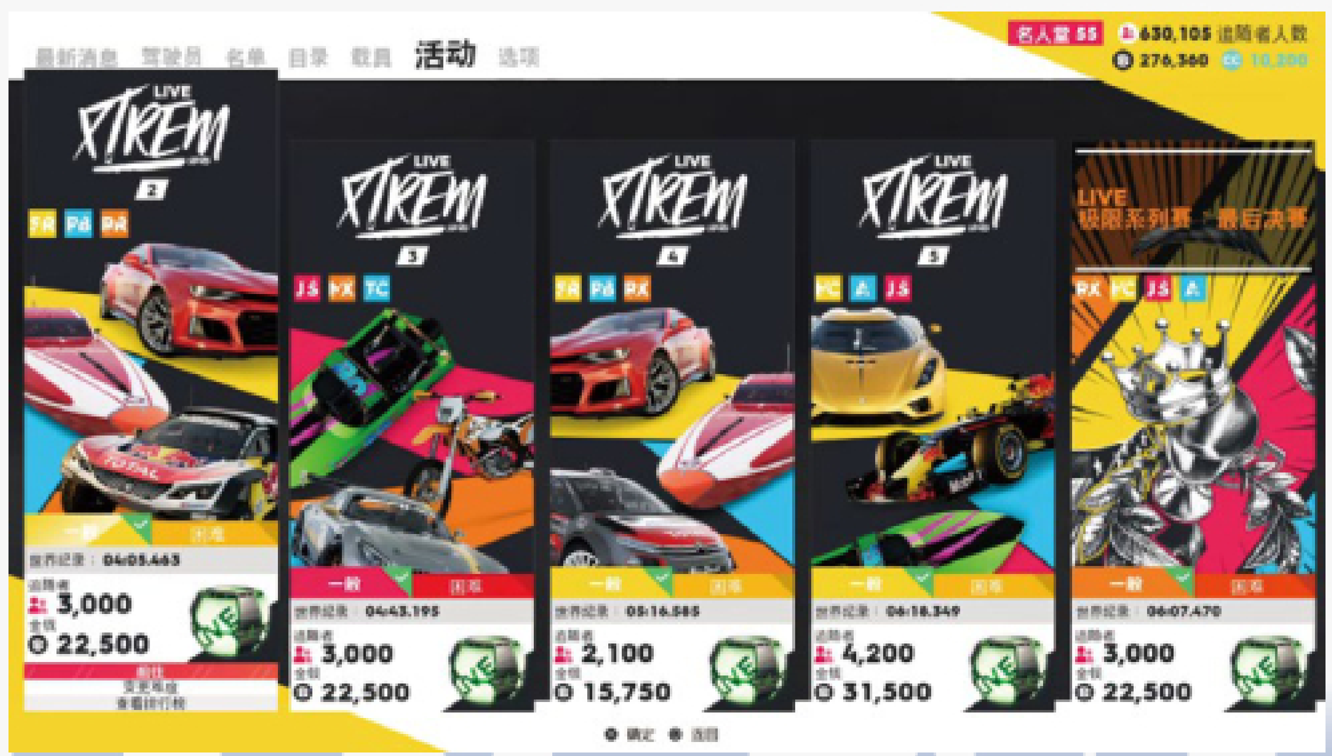
相信许多不常接触竞速类游戏的玩家会被此模式劝退，主要原因大概就是飞行载具的操作方式容易让人手忙脚乱。除去尽可能地提高载具的性能等级，AIR RACE 赛事的取胜关键并不完全在于快，更多的是在于准。因为当玩家以精确的飞行姿态通过检查点时，便会有一秒钟的时间加成，如果一味地追求速度，很可能会出现不但没有精确地通过检查点，反而撞毁甚至是直接错过了检查点的情况，受到时间惩罚，得不偿失。

每当玩家通过一个检查点时，首先要做的是确认好下一个检查点的方位，同时用机头对准其中心部位，以确保飞机没有偏离航线。如果检查点需要玩家侧身通过的话，玩家可以在接近检查点之后再侧身飞行。



LIVE极限系列赛

除去游戏序章时进行过的 LIVE 极限系列赛 1，游戏中还有另外五场同类赛事。极限系列赛需要玩家在比赛当中驾驶多种载具，并且只有在玩家拥有规定载具时方可参加。值得一提的是，虽然赛事当中需要玩家驾驶多种不同的载具，但实际上比赛并没有被分开进行，而是在一场比赛中依次驾驶不同种类的载具。



驾驶技巧（小规模赛事）

所谓驾驶技巧，是分布在大地图上面的。这类赛事的报酬虽然不多，但难度相对较低，而且也有助于玩家进一步地探索地图，所以推荐玩家积极地去完成这些赛事。虽然和主要赛事不同，玩家可以任意选择自己喜欢的载具种类来进行赛事，但这里依然建议玩家选择与驾驶技巧赛事相对应的载具来进行比赛。

曲道赛

在限制时间内按照箭头的指示过弯，成功通过时会有分数加成，最高加成为两倍，毫无难度可言。

逃离

玩家需要尽可能地逃离不断蔓延的红色圆形区域，当到达规定距离时即为成功。大多数时间里，玩家只要顺着大路走即可轻松通过赛事。

低空飞行

驾驶特技飞机低空飞行，到达一定距离时即为通过。

测速相机

以不低于规定时速的车速通过测速相机即可。游戏前期由于车辆性能等级的关系并不容易达成，可以在跳至赛事地点后选择后退，以延长车辆的加速时间。

AEROBATICS

驾驶特技飞机穿越空中的空心圆圈，到达一定分数后即为成功。如果飞行姿态与空心圆圈中的图形吻合即可拿到满分 1000 分。如果玩家在 AIR RACE 赛事当中受挫的话，此类赛事便是玩家练习飞行技巧的首选。

浮标摧毁

驾驶水上载具撞毁水面上的绿色浮标以获得分数及加成，不小心撞毁红色浮标则会使分数加成归零。到达一定分数时即为通过。



拍照系统

拍照系统不仅能够让玩家更加详尽地了解地图，更是赚取追随者人数以及游戏资金的一种手段，并且奖励算得上丰厚。同时，拍照系统也对应不同的载具种类。具体地点以及所需要驾驶的载具均可在主菜单的活动一栏中进行查看。被要求的拍照内容从风景到特定的建筑物、动植物，应有尽有。在玩家处在自由驾驶的状态时，只要接近拍摄地点，系统便会提示玩家附近有可拍照的对象，建议玩家积极地完成这些拍照任务。

由于网络问题拍照时经常会提示“无法连接服务器”，需要反复尝试按下拍照按键几次甚至数十次之久才有可能成功拍摄照片。



活用菜单中的活动栏目

当按下地图按键后，整幅美国地图便会呈现在玩家眼前。在地图上玩家可以选择各类赛事以及驾驶技巧去挑战。但由于各类图标数量众多，难免会让玩家感到眼花缭乱。这时玩家可以打开主菜单，在活动栏目中更为直观地查看各类赛事的信息。同时，选取赛事之后便会直接移动到起点，省去了滚动大地图逐一查找赛事的时间。

快速获得资金的方法

本作无法变卖玩家自己已拥有的载具或者零件，也没有商店等设施贩卖零件，同时赢得各类赛事所奖励的金额也极其有限，这便让游戏当中的资金显得相当宝贵，玩家经常会处于资金和零件短缺的情况。不过制作组很“贴心”地设计了 CREW 点数这种货币，玩家可以用其取代游戏中的货币，直接使用 CREW 点数来购买车辆。当然，CREW 点数是需要玩家付费购买的，课金玩家无需为价格高昂的顶级超跑伤脑筋，直接花费 CREW 点数即可省去大量赚钱的时间。此外还能使用 Ubiclub 中 40 枚金币换取 30000 点 CREW 点数。

对于不想课金的玩家来说，通过重复赛事来累计资金成为了必经之路。HYPER CAR 赛事的报酬丰厚，但由于耗时较长，同时容错低的缘故，效率极低，不推荐反复尝试，而选择困难难度去进行比赛，奖励资金虽然有所提升，但提升的数量极其可怜，赛事本身的难度也会大幅增加，亦不建议玩家选择。

目前效率较高的赚钱方式无疑是在 DRAG RACE 赛事中重复比赛。建议玩家选择 TWEAK AND SHOUT 赛事，每场比赛获得的资金奖励为 15750，两分半一场。同时由于是直线加速类赛事，容错率较高，不必玩家紧绷神经去闪转腾挪，加上玩家的名人堂点数加成，效率还可进一步提高。



Process 游戏流程

在完成序章的赛事之后，玩家便可以在 STREET RACING、OFFROAD、FREESTYLE 和 PRO RACING 四个家族中选择其一并加入。家族决定了玩家接下来可以进行的赛事种类。例如说，如果玩家一开始选择了 STREET RACING 家族，那么地图上便会解锁各项 STREET RACING 的赛事。

虽说玩家可以在任意时间同时加入四个家族，但游戏初期阶段的资金状况并不乐观，加上 FREESTYLE 和 PRO RACING 两类赛事上手难度较高的原因，建议玩家先从 STREET RACING 或者 OFFROAD 这两个家族开始自己的征程。当在这两个家族的赛事中赚取了一定的资金之后，玩家再加入 FREESTYLE 以及 PRO RACING 家族可以直接选择购入性能指数较高的车辆，省去刷取零件的时间。

同时，选择家族之后，游戏会根据玩家的名声等级逐次解锁可参加的各类赛事。当名声等级到达要求，并且在玩家已拥有相对应的载具之后，大地图上便会解锁各类可参加的赛事。

四个家族在大地图上各有一个总部，总部即是玩家购买和试驾各类载具的设施。在游戏初期阶段，玩家并不具备直接购买高价载具的资金，建议玩家不必拘泥于载具本身的性能，要知道在《飙酷车神 2》的世界中，零件即是一切。初期的免费载具在提升了性能等级之后依然可以碾压高价载具，加上游戏中的资金本就宝贵，所以在游戏开始的时候直接选择免费载具即可。例如 STREET RACING 中的 FORD MUSTANG 便是非常实惠的选择。

当玩家在四个家族中的赛事完成度达到 70%，并且拥有指定的载具之后，便可以与该类赛事中的 BOSS 进行决战。决战赛事的难度不低，对车辆的性能指数以及驾驶熟练度都有很高的要求。四个家族的决战都完成之后便会解锁 LIVE 极限系列赛的最后决赛，玩家将与四个家族的 BOSS 连续展开较量，胜利之后即可赢来结局。

TIPS:撞击对手绝对不是一个好的选择。

难点赛事详解

纽约HYPER CAR赛事

赛道长度为本游戏之最。玩家将从纽约出发，横跨游戏中的美国版图，最终抵达旧金山。强烈建议玩家在参加此赛事之前购入载具KOENIGSEGG REGERA，这将使本场比赛的难度大幅度降低。

赛道多为高速公路以及蜿蜒曲折的盘山道路，参赛的AI车手很少会有低级失误，玩家占据比赛优势的关键在于直线道路，即使是一辆未配备任何升级零件的KOENIGSEGG REGERA也可以在直线道路轻松赶超对手。玩家需要注意的就是尽可能地多去观察画面右下角的地图，事先确认好路线，因为经常会有突如其来的直角弯道出现在赛道当中，一旦错过最佳拐弯时机将很有可能被对手瞬间超越。这不仅考验玩家的专注力，整条赛道更需要玩家具有超强的耐力。好在比赛当中可以随时按下OPTIONS键来暂停游戏，疲倦之时玩家不妨进行适当的休息。

打开城市之匙赛事

本赛事为STREET RACING家族的终极之战，难度自然不低。但同样，玩家在拥有KOENIGSEGG REGERA的情况下可以大幅降低赛事难度。比赛分成两个阶段，玩家需要分别驾驶HYPER CAR以及STREET RACE车辆进行对决。前半段玩家可以依靠KOENIGSEGG REGERA的性能直接碾压对手。后半段为城市赛道，弯道较多。建议玩家在接近弯道时少做无谓的氮气加速，以避免急刹车带来的减速。过弯之后根据到达下个弯道之间的距离，可适当地进行氮气加速。

疯狂之旅赛事

玩家需要连续在两场比赛中与两位车手较量。第一场比赛分为两个阶段，首先是圈数为两圈的场地拉力赛，毫无难点可言。第二阶段为场外越野，前期会经过大片农场，视野开阔，是玩家与对手拉开距离的最佳时机。难点在于终点前的爬山部分，迎面而来的碎石与树林随时都有可能让玩家功亏一篑。建议玩家在每次越过坡顶的时候不要使用氮气加速，以免造成车身飞起后的滞空以及落地时所带来的减速，保留氮气，在最后的冲刺阶段一气拿下对手。

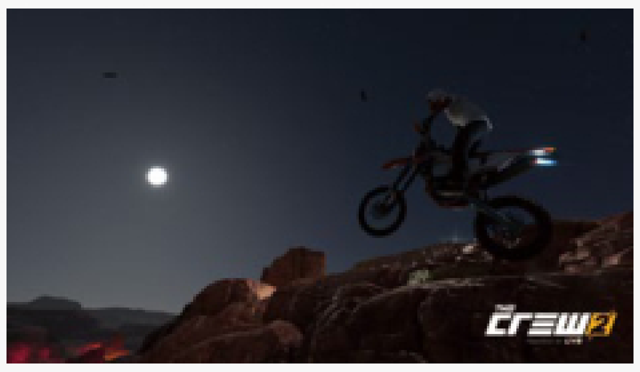
第二场比赛相对简单，前期是山路拉力赛，依然没有难点。在比赛进度到达50%的时候会进入越野摩托赛。后半部分道路上的树木较多，在未确保前方道路情况的时候玩家应避免使用氮气加速。好在对手的AI并不聪明，只要玩家合理地选择线路，即可轻松取胜。

赛后玩家会得到奖励，一架PROTO A500直升机。这架直升机没有其对应的比赛种类，亦没有升级零件可供使用，是游戏中最为特殊的一架载具。

互惠互利赛事

FREESTYLE的终极对决，也是四个家族当中，难度最为简单的终极对决。比赛只有一场，前半部分驾驶的载具为喷气艇。此阶段对手的速度较快，就算玩家迟迟不能超越也不必惊慌，因为在第二阶段的大脚车对决当中，对手的速度会突然减慢，玩家有足够的时间与机会去超越她。整场赛事的距离不长，不到五分钟即可结束比赛。

赢得比赛之后玩家会得到PROTO XT3气垫船，这同样是一艘特殊的载具。虽然无法进行零件升级，但它可以水陆两用，驰骋在沼泽地时尤为便利。



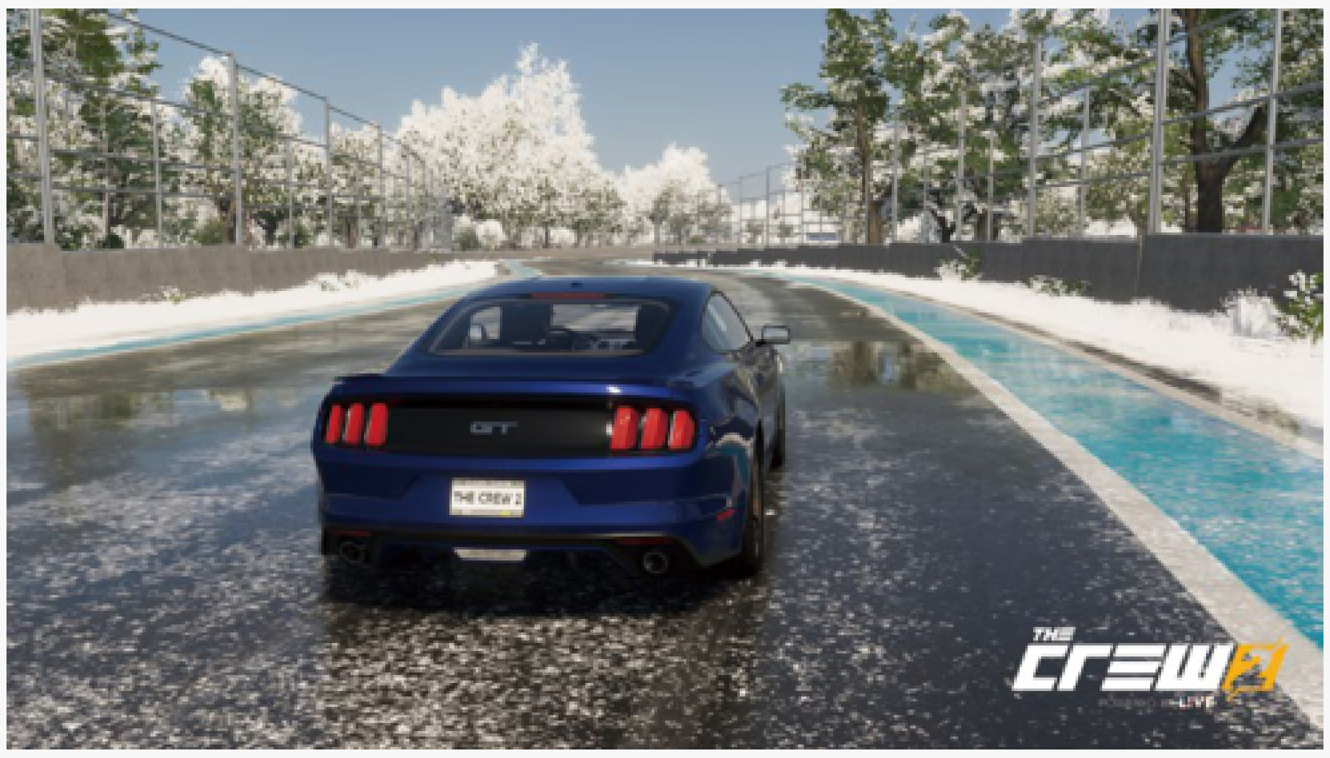


击败公爵赛事

赛事分为三个阶段，第一阶段玩家驾驶的车种为TOURING CAR，地形是蜿蜒曲折的盘山公路。对手的速度并不快，只要玩家合理过弯便可轻松将其甩在身后。第二阶段为水路，玩家需要驾驶POWER BOAT与对手展开角逐。赛道并不宽敞，POWER BOAT的机动性能不像喷气艇，需要玩家做出提前预判。水路过后赛道再次回到盘山公路，这次玩家将驾驶ALPHA GP车种进行最后的冲刺。由于ALPHA GP速度较快的特征，玩家需要随时注意眼前的路况，以提前做好过弯的准备，并且在过弯后多使用氮气加速以防对手超车。

LIVE极限系列赛：最后决赛

作为和剧情相关的最终赛事，本场比赛分为四个阶段，但其实前三个阶段无论玩家何时到达变更载具的检查点都不影响第四阶段的起跑。也就是说，玩家只要专心赢得第四阶段的比赛即可取得最终的胜利。



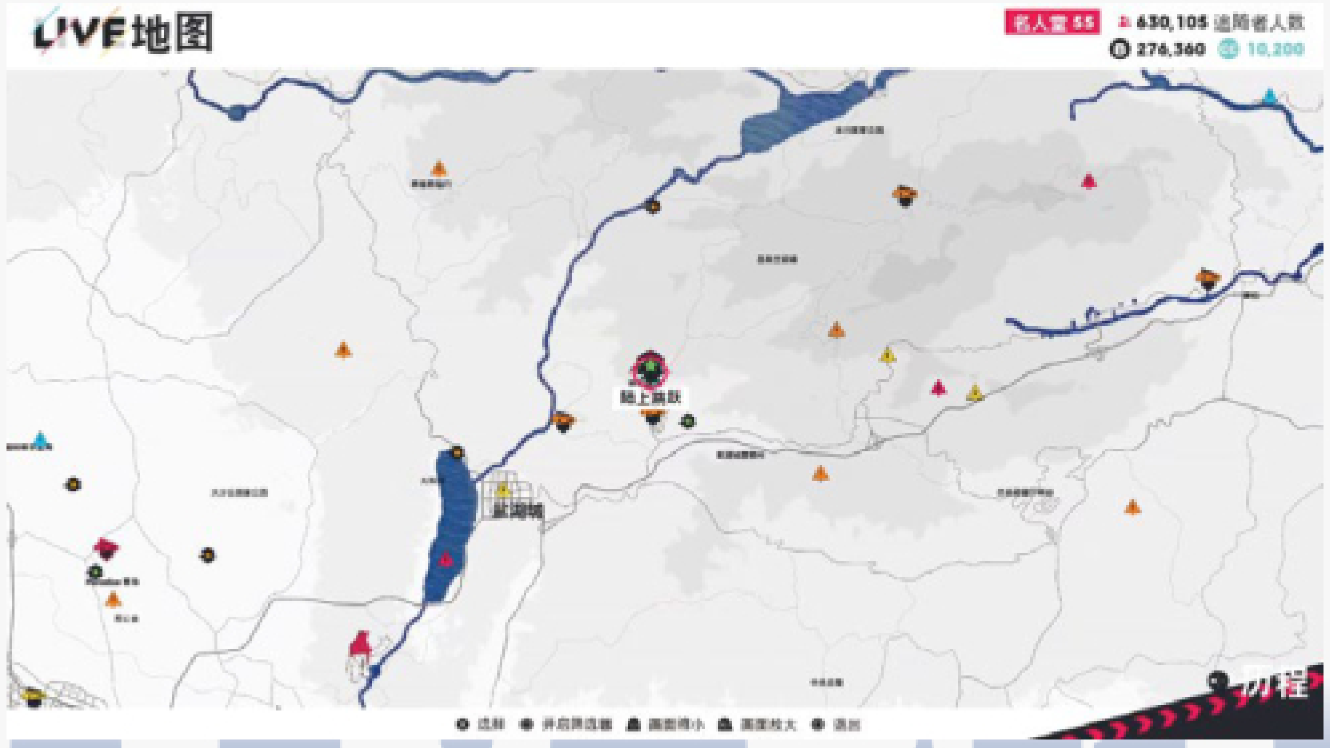
Points 奖杯/成就指南

难度通往地狱、如测试员般甩尾

这两个奖杯/成就可以一起完成，选择甩尾赛事中第一场比赛的困难难度，完成后即可同时获得这两个奖杯/成就。

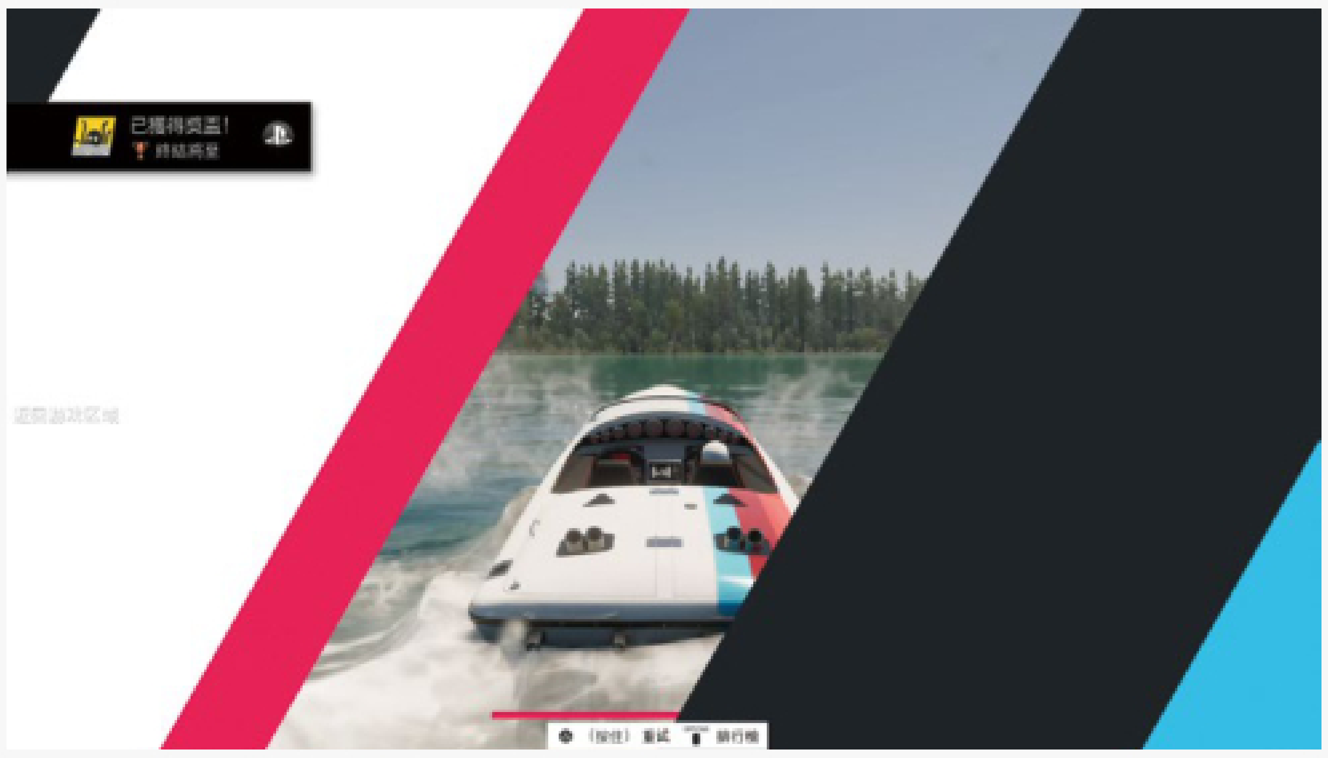
信仰之跃，没干草堆

在SKI JUMP RALLY CROSS赛事北部玩家可以找到一条狭长的跳台，从跳台的北面驾驶摩托加速出发，很轻松便可达到奖杯/成就要求的距离。或者将摩托车设置为喜爱用车，然后使用飞机飞到屋顶时切换成摩托车，从楼梯上跳下去100米不要太轻松。



终结将至

所谓前往世界的远方，其实就是驾驶船只前往地图的边缘处，然后被系统强制送回。不要被奖杯 / 成就图标迷惑，并不存在八爪鱼。



开最贵的

即使玩家没有足够的资金去购买 KOENIGSEGG REGERA，也可以通过试驾这辆车的方式来获得此奖杯 / 成就。

史诗胜利



建议玩家一开始就要意识到这个奖杯 / 成就的存在，平时获得的紫色零件千万不要随便扔掉。奖杯只要求所有零件均为紫色即可，与性能指数无关。

奖杯/成就列表

杯种/点数	名称	条件
白金/10	你是车手，宝贝	赢得所有奖杯
铜杯/50	欢迎来到动力国度!	这次我们就大发善心！你已经完成了 LIVE 极限系列赛的第一集。
银杯/50	街头统治者	在“对抗赛事”中击败街头赛车 (Street Racing) 大王，“大叔”马奎兹
银杯/50	直线大师	在“对抗赛事”中击败职业竞速 (Pro Racing) 世家的克拉伦斯．毕晓普三世
银杯/50	创意思想家	在“对抗赛事”中击败花式特技 (Freestyle) 女王，苏菲亚
银杯/50	双倍努力	在“对抗赛事”中击败越野 (Offroad) 冠军，塔克.摩根
金杯/100	收工罗!	完成最後决赛
银杯/50	没图没真相	完成 40 项拍照机会
银杯/50	沿岸狂飙	完成纽约顶级超跑赛事
铜杯/10	第一次签名	获得一定追随者来达到“热门人物”等级
铜杯/10	记者会	获得一定追随者来达到“圈内名人”等级
银杯/50	新星崛起	获得一定追随者来达到“明日之星”等级
金杯/100	凡人、神话、传奇	获得一定追随者来达到“名人堂”等级
金杯/50	你是神吧？（拜托说是）	获得一定追随者来达到“名人堂 50”等级
铜杯/10	上色又不会痛	在你的住宅中为一台载具变更颜色
银杯/50	收藏家	拥有 30 台不同的载具
银杯/20	样样都会	在每项专业类别中各完成一场赛事
银杯/20	艺术鉴赏家	完成每种技巧类型(主游戏)
铜杯/10	我必须摧毁你	击败好友的杰出表现
银杯/20	难度通往地狱	在困难难度下完成一场赛事
铜杯/10	社交花蝴蝶	在车队中时完成一场赛事
铜杯/10	逍遥车手	在一场 Freestyle 序列中获得 500 名追随者（自由驾驶）
铜杯/10	该回归现实了	你已经在我们的虚拟世界待超过整整 24 小时了，我们只是觉得你该知道而已。
铜杯/10	信仰之跃，没乾草堆	用机车一口气跳跃 100 公尺
银杯/30	如测试员般甩尾	在任何甩尾赛事中取得至少100000分
铜杯/20	如游戏设计师般	连续重复 3 次相同的赛事
铜杯/10	如艺术总监般	在任何拍照机会以外的情况随兴拍张照，因为景色优美啊
铜杯/10	终结将至	前往世界的远方
铜杯/20	开最贵的	连续驾驶最昂贵的汽车超过 2 公里
银杯/30	猛烈完整升级	为你的一台载具达到最高等级（主游戏）
铜杯/20	最佳好友	在车队中连续开 50 公里
铜杯/10	如故事设计师般	解开所有片段并观看完整的故事奖励
铜杯/10	捉鬼大队	击败对手或好友的幽灵驾驶
银杯/20	马拉松刷刷	完成 LIVE 极限系列赛的完整赛季
银杯/20	史诗胜利	只用史诗零件升级你的载具



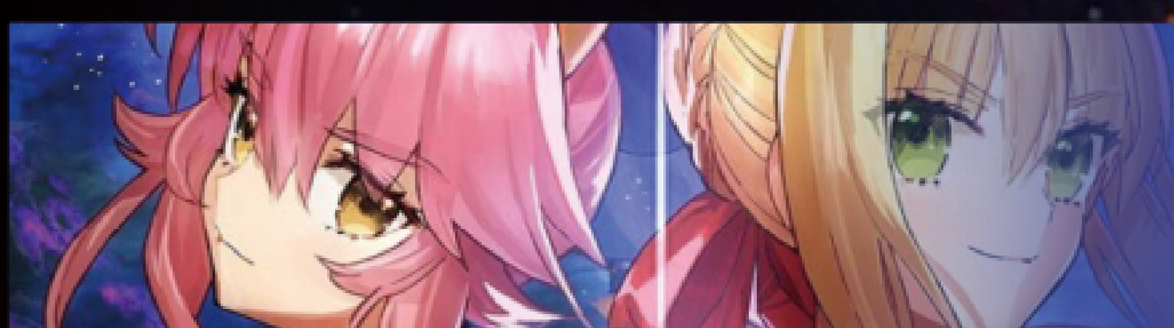


本作是“《FATE 新世界》系列”在PS4/PSV上推出的第二款游戏。日文版已于6月4日发售，中文版预订9月13日发售。本作剧情上与前作相连并延续其优秀水准，战斗系统和动画演出等方面与前作相比更是有长足的进步。在前作中SE.RA.PH的斗争已经告一段落，但某一天一位突如其来的神秘人物却扰乱了这来之不易的和平，这位神秘人物究竟有什么目的？

文 松风（实习编辑） 美编 Juxi

本文对应游戏版本：1.03版。
白金 / 全成就时间：35小时 通关时间：15小时

PS4 PSV		
Fate/新世界 Link	Marvelous	
Fate/EXTELLA LINK	动作	日版
2018年6月4日 本地1人、在线2～8人	无对应周边	
售价为PS4：7980日元、PSV：5980日元		



基本系统

以下操作以PS4版为准。

操作介绍

键位	功能
左摇杆	项目选择 / 角色
右摇杆	视角
□	轻攻击
△	重攻击
○	确定 / 发动 MOON DRIVE（ム - ンドライヴ）/ 使用 DRIVE SKILL（ドライヴスキル）
×	取消 / 跳跃
方向键	使用礼装技能（コ - ドキャスト）
L1	防御
L2	使用宝具
R1	与□、△、○、× 组合发动主动技能
R2	冲刺 / 回避
R3	锁定目标
Options	使用令咒
触控板	跳过剧情、动画 / 菜单



▲此为默认键位，玩家可以对具体的键位进行自由调整。

©TYPE-MOON ©2018 Marvelous Inc.

游戏模式

本作的游戏模式分为剧情战斗、额外战斗、多人战斗三部分。

主线关卡

主线关卡为主线剧情。主线剧情以天为单位推进总共 7 天，每一天的流程分为前半段剧情→战斗→后半段剧情，在战斗前可在基地中进行礼装、技能的整备，或是与英灵们交流。战斗结束后的后半段剧情将会有选项供玩家选择，不同的选项会影响接下来的战斗以及结局的发展。

额外关卡

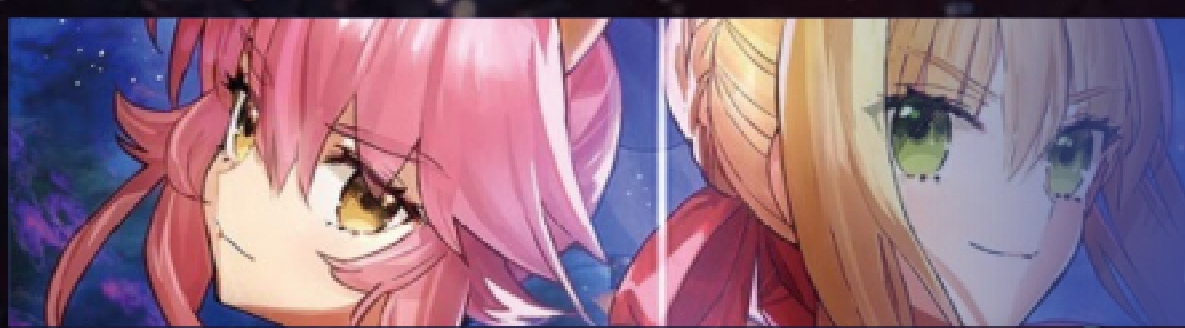
额外关卡战斗为与剧情无关的全新战斗关卡，没有剧情战斗的前后剧情部分。但不少关卡的战斗中将会有主线中没有的角色小剧情，算是对本作没有的个人剧情关卡做了一点小小的补足。额外关卡将会随着主线推进的同时陆续开放。

多人战斗

本作新增加的多人战斗为网络联机战斗，可与最多 8 名其他玩家一同游戏，不支持本地联机，在完成第一个主线关卡后开放。玩家可以自行建立房间或者自动搜寻房间进入游戏，游戏模式目前只有“领域争夺战＂一种。规则很简单，每过一段时间会随机的在某一阵地内刷新一个圆圈，玩家需要把所有敌方赶出这个圆圈并将其占领来获得点数，占领时间越长则获得的点数越多，最先攒满点数的队伍将获得胜利。操纵的英灵只能使用系统设定好的四个主动技能，礼装和安装技能。虽可自由调整但也必须在系统限定的种类内选择，无法设置支援部队。

空中要塞

这次 MASTER 与英灵们将会在查理曼的空中要塞“我が儚き栄光よ（我那转瞬即逝的荣光啊）”中生活与行动。本作中除了战斗外，所有的操作都在这个作为玩家营地的空中要塞中完成。空中要塞中有我的房间、宿舍以及作战会议室共三个设施，玩家可以在这些设施里调整礼装和技能，亦或是培养与英灵们的感情。



战斗系统

本作战斗为 3D 动作类的无双割草。玩家要完成不同的关卡任务逼迫 BOSS 现身并击败其获得游戏胜利。与前作不同的是，除了英灵外本作中 MASTER 也将出现在战场上，若 MASTER 体力归零则游戏失败。所以玩家需要在进攻的同时护卫我方 MASTER，如何兼顾两方将会是本作战斗的重点。

关卡任务

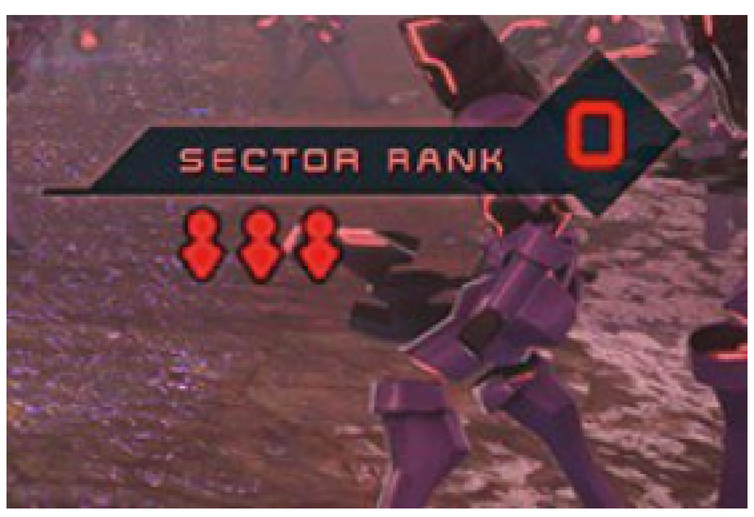
依次完成关卡给出的任务就可以完成战斗，在画面最上方会指明关卡任务的内容。任务中需要击败的目标、需要镇压的某块领地在小地图上都会有相应的提示。

胜利和失败

打开菜单可以确认本关的胜利条件和失败条件，完成相应的条件即可胜利，反之则失败。

基础系统

领地的镇压



战斗中战场将会被分割成数个领地，敌军支配下的领地为红色我军支配的则为蓝色。若能镇压敌方领地增加我方领地，战况将会向有利于我方发展，而且成功镇压领地后将会获得大量 QP，所以积极主动的去抢夺领地吧。若想夺走敌方领地，必须击杀所有守卫领地的アゲレッサ -，在迷你地图下 SECTOR RANK 可以确认其具体数量。

英灵和影子英灵

与アゲレッサ - 不同，英灵（サ - ヴァント）和影子英灵（シャドウサ - ヴァント）将会向我方支配下的领地进军。进军的方向在小地图上会有红色的箭头提示，若将其放置不管我方阵地将会被敌方夺走。



查理曼

TIPS 个别额外关卡的战斗有关卡限定的特殊对话，比如尼禄与伊丽莎白联手举办的偶像节等，内容十分有趣。其中强烈推荐 EX 胁威のアイドルフェス、EX 复制王军团、月のドリ - ムチ - ム。

LINK

在同一个阵地（セクタ）内，玩家操作的英灵靠近友方英灵后将会自动连线。连线后的其他英灵将会协助玩家进行攻击或防御，比如使用突进技时一同突进、触发猛攻（ラッシュ）时一同攻击，可帮助玩家打出更高的伤害。

▼操纵英灵头上会有蓝色的线与友方英灵相连。



MOON DRIVE和DRIVE SKILL



▲蓝色的MOON DRIVE槽以及黄色的宝具槽。

战斗中，英灵的体力槽下方还会有一个蓝色的 MOON DRIVE 槽。MOON DRIVE 槽通过击杀敌方包括最低级小怪在内的任意敌人来累积，能量攒满后可按下〇键进入 MOON DRIVE 状态。MOON DRIVE 状态中，英灵的能力将会得到大幅度的强化，而且积攒的不再是蓝色的 MOON DRIVE 槽而是黄色的宝具槽。再按一次〇键可释放 DRIVE SKILL，轰杀面前的大片敌人。



宝具真名解放

宝具是每个英灵最强的杀手锏，范围覆盖整个阵地且威力巨大，但是必须在 MOON DRIVE 状态下积攒足够的能量方可使用。除去动画演出外所有宝具都只是可覆盖全阵地的伤害技能。例外的是贞德在释放完宝具后将会死亡，若无令咒复活则游戏失败，各位玩家请务必注意。

令咒

玩家在每次战斗中可对自己操纵的英灵使用总计三道令咒，战斗结束后恢复。令咒共有三种用法：消耗一道令咒将英灵传送到地图任意一个阵地；消耗一道令咒将英灵恢复所有体力（即便体力归零死亡）；消耗三道令咒恢复英灵恢复所有体力（即便体力归零死亡）且充满 MOON DRIVE 槽和宝具槽。



▲令咒使用页面。

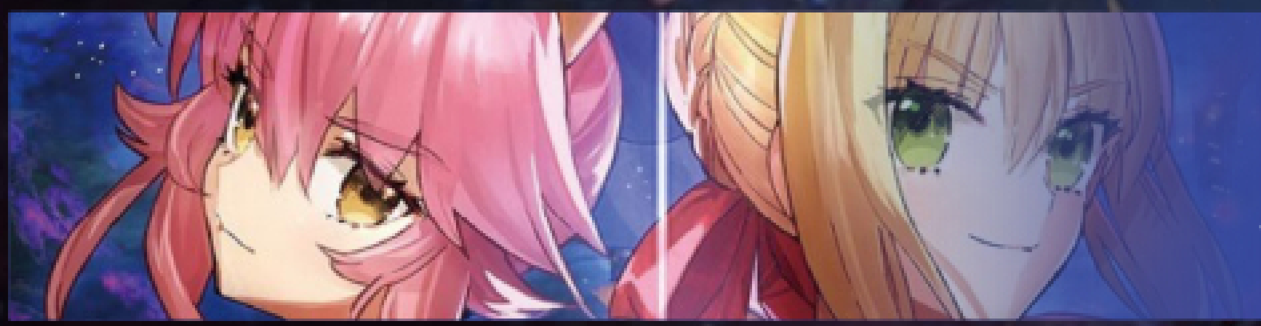
支援部队（サポ-ト部队）与支援动作（サポ-トアクション）

在战斗前可选择最多两名其他英灵作为支援部队，支援英灵在战斗中将根据玩家的要求给予援助。比如发动主能技能时一同进攻、在遭到攻击时帮助格挡等，效果十分强劲。随着与英灵间羁绊等级的提升，支援动作的选择也会更多。

支援动作类型	支援动作效果
アクティブスキル同时击つ	在释放主动技能时一定几率一同释放支援英灵的主动技能
追击	在连击的最后一击结束后一定几率进行再追击
コンボ攻击ガ-ド	在受到连续攻击时一定几率帮助玩家格挡，使伤害无效化
飞び道具ガ-ド	在受到飞行道具攻击时一定几率帮助玩家格挡，使伤害无效化
ドライヴスキルガ-ド	在受到 DRIVE SKILL 攻击时一定几率帮助玩家格挡，使伤害无效化
异常状态中ガ-ド	在受到异常状态中遭到攻击时一定几率帮助玩家格挡，使伤害无效化
致死攻击ガ-ド	在受到致命一击时一定几率帮助玩家格挡，使伤害无效化



■帮助玩家防御的支援角色。



养成与培育

礼装

玩家可装备 MASTER 礼装使用指令技能（コ - ドキャスト）来支援战斗中的英灵。每个礼装最多可有四种指令技能，越高级的礼装其技能效果越强劲、可使用次数越多。玩家收集时可以对照下表查漏补缺，具体方法可见“奖杯指南”部分。

画廊礼装列表

礼装等级	礼装名字
D	幕开けの战斗服
D	净化のチョ - カ -
D	锖びた仪礼刀
D	水银触媒
C	仪礼刀
C	指挥刀
C	火鸟の外套
C	冰狼の外套
C	雷兽の外套
C	毒蛇の外套
C	导きの旗
C	盗贼のマスク
B	战の仪礼刀
B	战の指挥刀
B	战の疾风刀
B	战の次元刀
B	炎の指挥杖
B	冰の指挥杖
B	雷の指挥杖
B	毒の指挥杖
B	熟练の水银触媒
B	妖精の包带
B	胜利の军旗
B	怪盗のマスク
B	闪きの指轮
B	炎毒の羽织り
B	雷冰の羽织り
B	守りの盾
B+	剑士の护符
B+	枪兵の护符
B+	弓兵の护符
B+	骑兵の护符
B+	魔术师の护符
B+	暗杀者の护符
B+	狂战士の护符
B+	裁定者の护符
A	军神の仪礼刀
A	军神の指挥刀

礼装等级	礼装名字
A	军神の疾风刀
A	军神の次元刀
A	业火の指挥杖
A	吹雪の指挥杖
A	极雷の指挥杖
A	毒血の指挥杖
A	古の水银触媒
A	天使の包带
A	英雄の军旗
A	大怪盗のマスク
A	觉醒の指轮
A	炎毒龙の羽织り
A	雷冰龙の羽织り
A	守护の大盾
A	剑士の御灵符
A	枪兵の御灵符
A	弓兵の御灵符
A	骑兵の御灵符
A	魔术师の御灵符
A	暗杀者の御灵符
A	狂战士の御灵符
A	裁定者の御灵符
A	まるごしシンジ君
EX	征服者の大剑
EX	极光の精灵石
EX	月の王笏
EX	遮断のプリズム
EX	大天使のラ - プ
EX	金色の铠
EX	名もなき英雄の剑
EX	剑士の圣遗物
EX	枪兵の圣遗物
EX	弓兵の圣遗物
EX	骑兵の圣遗物
EX	魔术师の圣遗物
EX	暗杀者の圣遗物
EX	狂战士の圣遗物
EX	裁定者の圣遗物



主动技能

除了使用轻重攻击的组合技外，本作在战斗中还可使用各式各样的主动技能。每个英灵总共有 7 个主动技能，一场战斗可带四个不重复的主动技能。战斗中四个技能拥有独立的冷却时间，使用过后只有等冷却完毕后才能再度使用。主动技能随着英灵等级的提升而提升，总共 5 级。主动技能也有多种类型，如攻击类的突进攻击、周围攻击，防御类的防御反击、范围回复等不一而足。此外每位英灵的职阶都可强化其主动技能，不同职阶强化的主动技能类型也不同，具体如下表：

职阶	强化效果
Saber	强化近距离攻击技能
Lancer	强化突进攻击技能
Archer	强化远距离攻击技能
Rider	强化突进攻击技能
Caster	强化放射攻击技能
Assassin	强化近距离攻击技能
Berserker	强化周围攻击技能
Ruler	强化周围攻击技能

安装技能（インスト-ルスキル）

玩家可选择最多八个安装技能用以强化英灵。安装技能按颜色分四类，红色攻击类、蓝色防御类、黄色辅助类以及能同时发动两种技能效果的白色双重类。安装技能可在アイテム工房中进行合成、强化或删除。若是重复获得了同一类技能系统将会自动合并强化。值得注意的是，要想增加安装技能槽的数量需要玩家提升与相关英灵的羁绊等级，仅仅提高英灵等级是没有用的。



安装技能名称及效果一览

技能名称	色系	技能效果
无穷の武练	红	猛攻的攻击力上升
武の祝福	红	提高主动技能的攻击力
勇猛	红	击杀的敌人越多普通攻击的伤害越高
月の守护者	红	MOON DRIVE 中的攻击力上升
怪力	红	所有攻击的 GUARD BREAK 值上升
穷地の智慧	红	在敌军的阵地内时攻击力上升
天性の肉体	红	普通攻击的攻击力上升
英灵杀し	红	对英灵的普通攻击力上升
阵地作成	红	在自军的阵地内时攻击力上升
至高の一击	红	宝具的威力上升
千里眼	红	攻击范围扩大
精灵の加护	红	体力在百分之 30 以下时普通攻击的攻击力上升
追击（炎）	红	对已经进入异常状态（炎）的敌人攻击力上升

TIPS 玩家可与空中庭院中的其它英灵对话。若当前操纵的英灵与对话英灵有所联系还会触发特殊对话，如库丘林与斯卡哈，尼禄与伊丽莎白等。

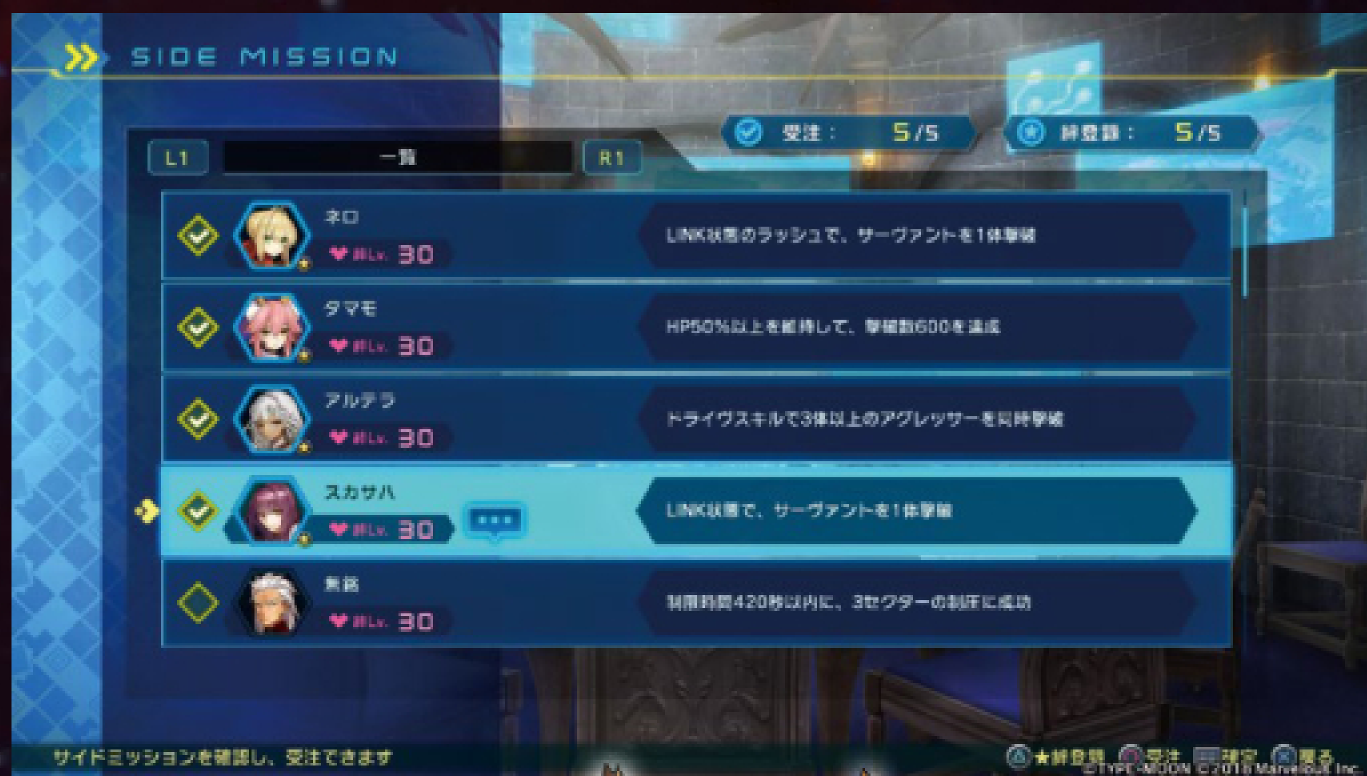
技能名称	色系	技能效果
追击（毒）	红	对已经进入异常状态（毒）的敌人攻击力上升
追击（雷）	红	对已经进入异常状态（雷）的敌人攻击力上升
追击（冰）	红	对已经进入异常状态（冰）的敌人攻击力上升
对英雄	蓝	减少敌方英灵给予的伤害
顽强	蓝	提高防御力
直感	蓝	一定几率使受到的伤害变为 0
三道、落阳を迎えてでも	蓝	死亡时可复活一次，强化等级越高复活时的血量越高
对魔力（全）	蓝	一定概率免疫所有异常属性状态，对所有属性攻击的防御力上升
对魔力（炎）	蓝	一定概率免疫火属性状态，对火属性攻击的防御力上升
对魔力（毒）	蓝	一定概率免疫毒属性状态，对毒属性攻击的防御力上升
对魔力（雷）	蓝	一定概率免疫雷属性状态，对雷属性攻击的防御力上升
对魔力（冰）	蓝	一定概率免疫冰属性状态，对冰属性攻击的防御力上升
皇帝特权（剑）	黄	附加 Saber 职阶特性，并强化近距离攻击技能
皇帝特权（枪）	黄	附加 Lancer 职阶特性，并强化强化突进攻击技能
皇帝特权（弓）	黄	附加 Archer 职阶特性，并强化强化远距离攻击技能
皇帝特权（骑）	黄	附加 Rider 职阶特性，并强化强化突进攻击技能
皇帝特权（魔）	黄	附加 Caster 职阶特性，并强化强化放射攻击技能
皇帝特权（杀）	黄	附加 Assassin 职阶特性，并强化强化近距离攻击技能
皇帝特权（狂）	黄	附加 Berserker 职阶特性，并强化强化周围攻击技能
皇帝特权（裁）	黄	附加 Ruler 职阶特性，并强化强化周围攻击技能
魔力放出（炎）	黄	攻击时有一定几率附加火属性
魔力放出（毒）	黄	攻击时有一定几率附加毒属性
魔力放出（雷）	黄	攻击时有一定几率附加雷属性
魔力放出（冰）	黄	攻击时有一定几率附加冰属性
黄金率	黄	获得的 QP 增加
成长期	黄	获得的经验值增加
单独行动	黄	MOON DRIVE 的时间延长
魔力回收	黄	MOON DRIVE 以及宝具的能量获得量提高
コレクタ -	黄	击杀敌人时道具的掉落率增加
缩地	黄	移动速度上升
至高の一击＆月の守护者	白	同时拥有“至高の一击 真 +10”和“月の守护者 真 +10”的效果
英灵杀し＆精灵の加护	白	同时拥有“英灵杀し 真 +10”和“精灵の加护 真 +10”的效果
穷地の智慧＆千里眼	白	同时拥有“穷地の智慧 真 +10”和“千里眼 真 +10”的效果
武の祝福＆怪力	白	同时拥有“武の祝福 真 +10”和“怪力 真 +10”的效果
皇帝特权（剑）＆无穷の武练	白	同时拥有“皇帝特权（剑）真 +10”和“无穷の武练 真 +10”的效果
皇帝特权（弓）＆穷地の智慧	白	同时拥有“皇帝特权（弓）真 +10”和“穷地の智慧 真 +10”的效果
皇帝特权（枪）＆天性の肉体	白	同时拥有“皇帝特权（枪）真 +10”和“天性の肉体 真 +10”的效果
皇帝特权（骑）＆武の祝福	白	同时拥有“皇帝特权（骑）真 +10”和“武の祝福 真 +10”的效果
皇帝特权（魔）＆魔力回收	白	同时拥有“皇帝特权（魔）真 +10”和“魔力回收 真 +10”的效果
皇帝特权（杀）＆千里眼	白	同时拥有“皇帝特权（杀）真 +10”和“千里眼 真 +10”的效果
皇帝特权（狂）＆勇猛	白	同时拥有“皇帝特权（狂）真 +10”和“勇猛 真 +10”的效果
皇帝特权（裁）＆月の守护者	白	同时拥有“皇帝特权（裁）真 +10”和“月の守护者 真 +10”的效果
魔力放出（炎）＆追击（炎）	白	同时拥有“魔力放出（炎）真 +10”和“追击（炎）真 +10”的效果
魔力放出（毒）＆追击（毒）	白	同时拥有“魔力放出（毒）真 +10”和“追击（毒）真 +10”的效果
魔力放出（雷）＆追击（雷）	白	同时拥有“魔力放出（雷）真 +10”和“追击（雷）真 +10”的效果
魔力放出（冰）＆追击（冰）	白	同时拥有“魔力放出（冰）真 +10”和“追击（冰）真 +10”的效果
顽强＆对英雄	白	同时拥有“顽强 真 +10”和“对英雄 真 +10”的效果
顽强＆三道、落阳を迎えてでも	白	同时拥有“顽强 真 +10”和“三道、落阳を迎えてでも 真 +10”的效果
对魔力（全）＆直感	白	同时拥有“对魔力（全）真 +10”和“直感 真 +10”的效果

技能名称	色系	技能效果
对英雄＆对魔力（炎）	白	同时拥有“对英雄 真 +10”和“对魔力（炎）真 +10”的效果
对英雄＆对魔力（毒）	白	同时拥有“对英雄 真 +10”和“对魔力（毒）真 +10”的效果
顽强＆对魔力（雷）	白	同时拥有“顽强 真 +10”和“对魔力（雷）真 +10”的效果
顽强＆对魔力（冰）	白	同时拥有“顽强 真 +10”和“对魔力（冰）真 +10”的效果
魔力回收＆单独行动	白	同时拥有“魔力回收 真 +10”和“单独行动 真 +10”的效果

TIPS 皇帝特权类技能的效果与一般技能一样可以叠加，同样是强化近距离攻击，剑＋剑以及剑＋杀的组合都可以，但包括自带的职阶强化在内叠加上限为三个。

副任务

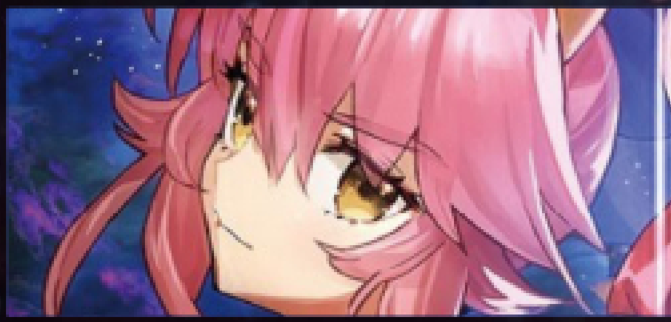
每一次关卡可承接最多五个副任务，完成后可提升相应英灵的羁绊等级，羁绊等级提升后会在我的房间或者宿舍中解锁英灵的羁绊对话。每次战斗前都会有一位随机英灵请求完成其副任务（接任务时右侧会有对话框标志提示），若承接并完成该英灵的副任务可一次提升两级羁绊。与英灵的羁绊等级关系着多个奖杯，建议玩家平时多留意每次的副任务。



▲有对话框提示的副任务可以提升两级羁绊。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解



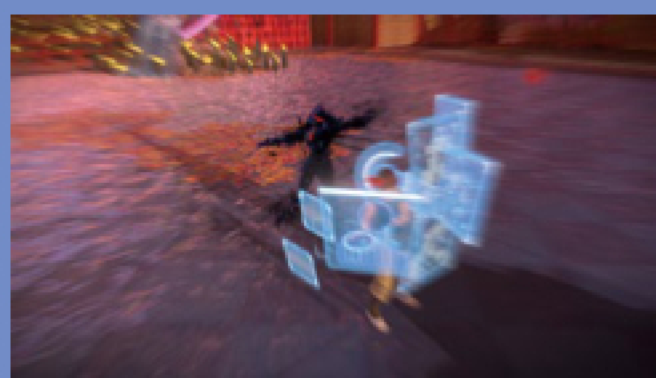
流程与心得

流程

本作大部分关卡任务机制雷同，只要掌握了其中一个关卡的处理方法便能顺利通过其余相似关卡。以下是机制较为典型的几个关卡：

09 迎击!

兰斯洛特将会掳走MASTER并假扮成一般的影子英灵。玩家需要击败混在其中的兰斯洛特救回MASTER，若未能在限时内救回则游戏结束。每个可疑的影子英灵在受到一定量的伤害后会进行推测是否为真身，所以需要以最短的时间瞬杀所有可疑目标。若输出不足以瞬杀，可以在判断出不是真身后直接奔往下个可疑目标处，回头再处理这些剩下的影子英灵。



10 奇袭!

战斗后开始不久，李书文会使用“圈地”消失在地图上并隐身，需要玩家去找出其藏匿地点。

方式很简单，若在在可疑地点感知到李书文就在身边时，画面会出现如雪花屏一般的杂音效果，距离越近则杂音越强，这时候仔细留意四周便能发现正在埋伏的李书文。已隐身目标不会移动，也不会主动攻击，对李书文的任意攻击都会解除“圈地”。

隐身的地点固定，第一次在C点，第二次在I点。但具体在点内的哪一个位置则不固定。

▶同样是在C点位置却不一样的李书文。





13 雾の千年京

①开场右走一个点到K点，再继续走到最右侧的M点击败两个ジャミングプラント，解除对下半部分地图的遮挡。

②破坏所有粒子散布装置，具体位置在地图上都有所表示。

③最优先寻找并击败玉藻前。若不击败玉藻前，精英怪以上等级的敌军都无法击杀。虽然地图遭到遮挡但玉藻前位置就在地图左上角，且玉藻前说话时地图上会有红色对话框提示。

④可从G点往上走，击杀位于D点的第三个ジャミングプラント，解除对上半部分地图的遮挡。

⑤扫清杂兵，击败最终BOSS。

14 雾の混沌宫殿

总体上与13是一样的流程

①开场依次左走到C点，再左走两个点到A点消灭两个ジャミングプラント，解除对上半部分地图的遮挡。稍后再击杀位于最下方中间L点内的ジャミングプラント解除下半部分地图的遮挡。

②破坏所有粒子散布装置，具体位置在地图上都有所表示。

③镇压魔力据点，击杀弱化后的尼禄和阿尔托莉雅。

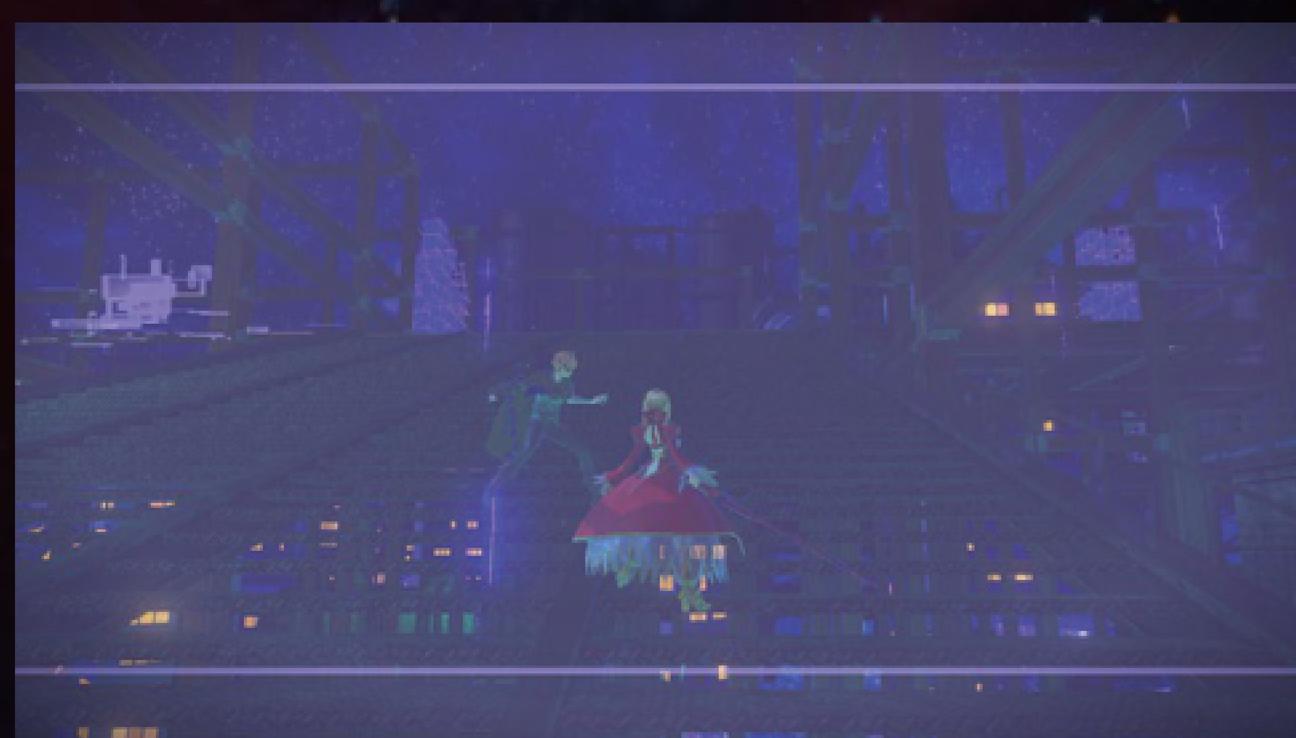
④击败最终BOSS。

15/16 机动圣都·东门/西门

护卫目标NPC到达指定地点，助其摧毁炮台。建议以护卫目标为最优先，一旦护卫任务失败则游戏结束，而且护卫目标非常脆弱，比一般的英灵更易被击退。在这之后只需扫清敌军，击败最终BOSS。

23 骑士を探索

与李书文同样，本关的罗宾会发动“无颜之王”消失在地图上并隐身，处理方式也与李书文完全一样。第一次在B点，第二次位于I点。



▲隐藏中的罗宾。

TIPS 有前作存档的玩家在本作开始时可以得到四个服装特典，即便前作是港版中文存档本作是日版游戏都可以获得，在游戏开始菜单选择“前作联动特典”即可。

18/19/27

最终救世者/灵基の轧み/最终决战

此三关流程一模一样，即击败作为最终BOSS的机器人。其中【27】在击败机器人后还要再与卡尔大帝战斗，但卡尔大帝在攻略方式上与一般英灵无异。

要想击杀机器人，必须先打破腿部的装甲再打破腿部核心，之后机器人的魔力炉才会露出，只有攻击魔力炉才能对机器人造成实质性的伤害。这个阶段重复两次，打破共两条腿。之后再击破机器人头部完成战斗。

虽然在设定上魔力炉在受到一定的伤害后会收回腹中，但可以用DRIVE SKILL或宝具攻击魔力炉一口气对机器人造成极大量伤害乃至秒杀，直接跳过之后的几个阶段。算是一个BUG。



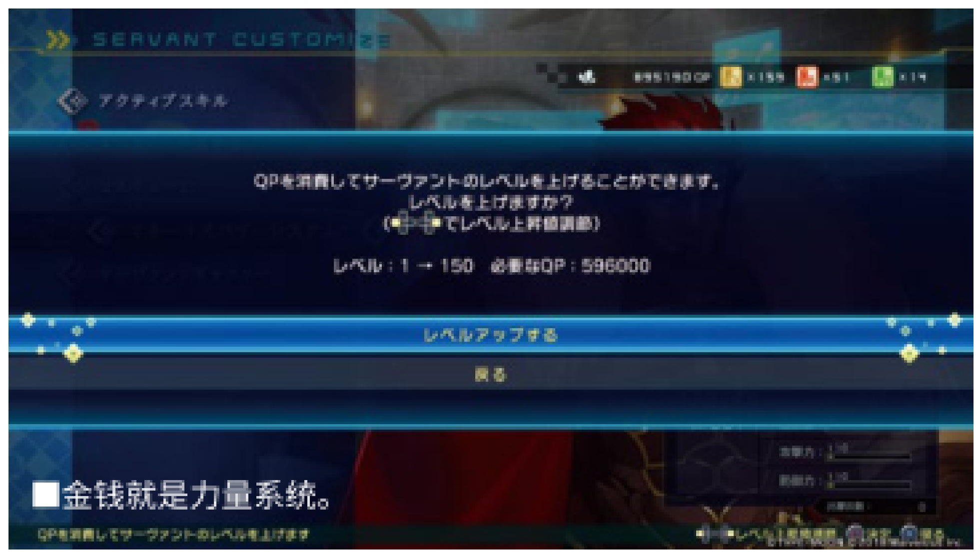
▲外露的魔力炉



心得

如何高效升级

与前作一样，本作也有“金钱就是力量（マネ-イズパワ-システム）”系统，即花费QP直接升级。但最多只可升至与你最高等级英灵的同等级，所以练级的重点在于如何高效提高某一个英灵的等级。



■金钱就是力量系统。

刷级时的操纵角色和支援部队推荐选择拥有强力AOE技能的角色，远距离的AOE更佳，例如斯卡哈、吉尔伽美什、无铭。支援动作选择“在释放主动技能的时一同攻击”。

接下来我们根据自身等级选择相应的关卡，一般以比当前等级高30-40的VERY HARD关卡为最佳。

战斗中利用边打边跑的战术将损伤降至最小，注意调整自身的面向让AOE技能在能攻击的到头领的同时击杀大量杂兵，以获得更多的MOON DRIVE能量。能量攒满后，进入MOON DRIVE的强化状态直接RUSH精英怪以及BOSS，这就是低级英灵刷高级关卡的总体思路。

安装技能搭配

安装技能推荐所有插槽都装备与攻击相关的技能，以追求伤害最大化。

红色攻击类推荐：“无穷の武练”、“武の祝福”、“勇猛”、“月の守护者”、“至高の一击”、“穷地の智慧”，一般尽可能的多带红色系。

蓝色防御类推荐“对英雄”、“顽强”，适当带些蓝色系可有效防止被秒杀。

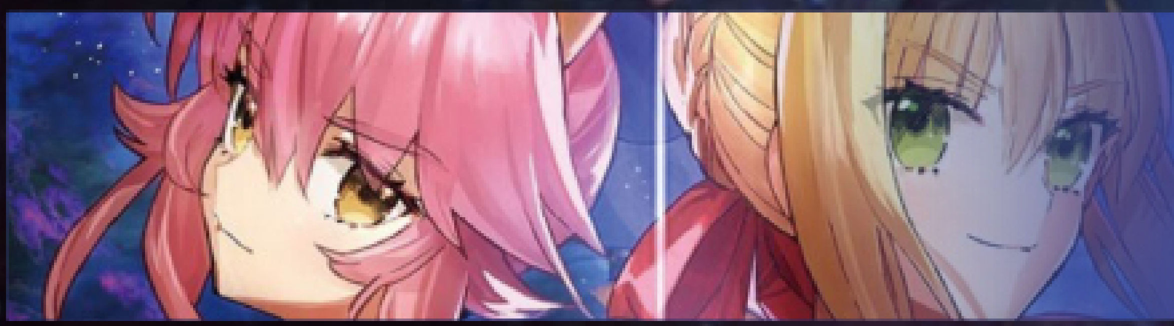
黄色辅助类推荐“魔力回收”以及可与主动技能搭配的“皇帝特权”系列技能。其中强烈推荐“魔力回收”，可有效提升使用释放MOON DRIVE和宝具的次数，提高通关效率。

后期所有插槽推荐都使用白色系的安装技能（双），白色系可同时拥有两种技能的效果，其强力效果不言而喻。

如何快速提升羁绊

推荐刷额外关下的【决斗】一关。本关是全游戏流程最短的一关且额外关卡下也没有前后剧情，只需击败BOSS斯卡哈即可。若以高级英灵刷EASY难度的话，每次大概两分钟左右。





奖杯指南

综述

本作白金难度并不高，总体时长在 35 小时左右，没有网络对战相关的奖杯。虽然需要在 VERY HARD 难度下通关主线所有关卡，但升级十分简单且从第二个角色开始便可花费 QP 直接升级。总的来说，白金流程分为以下三步：

①通关所有的主线关卡以解锁 VERY HARD 难度，推荐一周目 EASY 难度通关。

②以 VERY HARD 难度通关所有主线关卡。

③通关所有额外关卡。

值得注意的是在 1.00 版本下，有德雷克、斯卡哈等个别几位英灵的羁绊对话无法触发的 BUG，建议各位玩家尽早更新至 1.03 版本或更高。

奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	取得方法
月の霸王	白金	取得所有奖杯
シャルルとの出会い	铜杯	与查理曼相遇
新たなる战い	铜杯	完成第一天的剧情（完成关卡“01”）
反击开始	铜杯	完成第二天的剧情（完成关卡“02”或“03”或“04”）
集う仲间たち	铜杯	完成第三天的剧情（完成关卡“05”或“06”或“07”或“08”）
会战胜利	铜杯	完成关卡“09”或“10”
复制サ - ヴァントの秘密	铜杯	完成关卡“13”或“14”
机动圣都制压	铜杯	完成关卡“15”或“16”
旅路へ	银杯	完成关卡“18”并观看结局
骑士王の击破	铜杯	完成关卡“11”
幻想は去りゆく	银杯	完成关卡“19”并观看结局
アルキメデスの诱い	铜杯	在剧情中接受阿基米德的建议
遍历は续く、再会の时まで	金杯	完成关卡“27”并观看结局
エクストラの始まり	铜杯	完成一个额外战斗关卡
エクストラの强者	铜杯	完成八个额外战斗关卡
エクストラの达人	铜杯	完成十六个额外战斗关卡
エクストラの王者	铜杯	完成二十四个额外战斗关卡
エクストラの英雄	铜杯	完成三十二个额外战斗关卡
エクストラの霸者	银杯	完成全部额外战斗关卡
その武勇、见事也!	银杯	完成额外关卡 EX：恶梦の复制要塞，打倒两个 BOSS
战斗准备完了	铜杯	构筑一次礼装
アイテム工房中级者	铜杯	合成一次安装技能
アイテム工房上级者	铜杯	合成一次安装技能（双）
月面の暴走岚	铜杯	在一个关卡中发动四次 MOON DRIVE
宝具の连续使用ですと！？	铜杯	在一个关卡中发动两次宝具
最高にカッコ良い结末だぜ!	金杯	完成 VERY HARD 难度下主线关卡的“01”～“27”
限界强化	铜杯	把一个安装技能强化至满级
ラッシュアワ -	铜杯	在一个关卡中发动八次猛攻
私を杀せる者は何处だ……	铜杯	在一个关卡中击杀 1000 个敌人
特别な装い	铜杯	得到一个羁绊报酬或者关卡奖励的礼装
コスチュ - ムハンタ -	铜杯	得到三个羁绊报酬或者关卡奖励的礼装
战友	铜杯	将一位英灵的羁绊等级升至满级
カッコ良いマスタ -	银杯	将三位英灵的羁绊等级升至满级
师匠越え	铜杯	操作库丘林击败斯卡哈
宿命の决着	铜杯	操作阿周那击败迦尔纳
真の英雄は目で杀す	铜杯	操作迦尔纳，用“梵天よ、地を覆え”或者“梵天よ、地を裂け”击败敌方英灵
Iskandar ッッ……！！	铜杯	操作大流士三世击败伊斯坎达尔
Arrrrrrthurrrrrrrrr！	铜杯	操作兰斯洛特击败阿尔托莉雅
シャルルマ - ニュ战记上卷	铜杯	画廊解放率超过百分之二十五
シャルルマ - ニュ战记中卷	铜杯	画廊解放率超过百分之五十
シャルルマ - ニュ战记下卷	铜杯	画廊解放率超过百分之七十五
シャルルマ - ニュ战记完全版	金杯	画廊解放率达到百分之一百
礼装マニアックス	铜杯	礼装一览的解放率达到百分之一百
スキルコレクタ -	银杯	安装技能的解放率达到百分之一百

部分奖杯说明

師匠越え

宿命の決着

Iskandarッッ……！！

Arrrrrrthurrrrrrrrr!

这四个奖杯在主线关卡和额外关卡的任意难度都可完成。但需要击败的目标必须作为关卡内最终 BOSS 出现，只是作为中途的小 BOSS 出现的话是不会跳杯的。

シャルルマ-ニュ战记完全版

画廊的全收集分六部分：角色使用权、全 BGM、用语词典、全安装技能、全剧情、全礼装。其中前四样只要通关所有剧情就可自动集齐，重点在于全剧情和全礼装。全剧情包括主线剧情和羁绊对话但不包括空中庭院中的对话，所以在通关所有主线关卡之余还需要把所有英灵的羁绊升至满级并看完羁绊对话。全礼装请参考下一条“礼装マニアックス”部分攻略。

礼装マニアックス

这里指的礼装除了完成主线关卡时解锁的礼装外，还包含英灵羁绊满级后获得的羁绊礼装，所以同样需要通关所有主线关卡并升满所有英灵羁绊等级。若关卡完成 EX 评价还可以获得带 + 号的更高级同名礼装，这些 + 号礼装比一般礼装要多一次技能使用次数。+ 号礼装不计入画廊。羁绊礼装的解锁与羁绊对话一样需要进入我的房间或者宿舍中触发。而且光是解锁了礼装的合成资格是不够的，每一个礼装都必须合成出来画廊中才会有相应的记录。诸如“剑士（Saber）”“枪兵（Lancer）”这类名字带职阶的礼装，都是英灵赠送的羁绊礼物，相应职阶的英灵送相应的礼装。礼装的每次合成都会记录最近一次的合成时间，玩家可很方便的分清哪些合过了哪些没合过。部分低级礼装要以 EASY 难度通关才能获得，若缺少低级礼装可尝试以 EASY 难度通关几个低级关卡，所以一周目推荐 EASY 难度通关主线。



スキルコレクタ-

安装技能全都是随机掉落没有特定掉落关卡，幸好自然收集全技能并不难。所有的安装技能除了红黄蓝三色的一般技能外，还包括高级的白色的安装技能（双）（インスト - ルスキル（ダブル））。关卡中不会掉落安装技能（双），只能使用低级技能作为素材合成。正常流程下来即可自然集齐全部低级素材，玩家只需手动合成技能即可。与礼装一样合成安装技能也会记录其合成时间，方便玩家查询。



PSV PS4

余命为零		Spike Chunsoft	
ザンキゼロ		角色扮演	日版
2018年7月5日	本地1人	无对应周边	
售价为PS4：7776日元、PSV：7344日元			

末世的小岛、从海上漂流而至的废墟迷宫，8 名被世界所遗忘的克隆人，在一次又一次的生命轮回中寻找罪孽的救赎……秉承自《枪弹辩驳 V3》制作团队的“血脉”，本作依旧有着脑洞大开的剧情以及让人眼前一亮的新奇玩法，虽然走的是 DRPG 第一视角 + 走格子的风格，但本作的手感实际更加偏向 ARPG，而且系统相当复杂，即使是普通难度也非常硬核。如果你最近想听一个好故事，又想来一场手心出汗的“求生冒险”，那么本作想必就是你的最优之选。

文 三味线 美编 雷普利

■游戏对应版本 1.01 ■通关时间：50 小时

基础篇

按键操作

※下文操作以PSV版按键为准。

名称	作用
方向键	↑（前进）/↓（后退）/←（转左）/→（转右）
L/R	左右横向移动
□	攻击/蓄力攻击（长按）/抛出（选定物品）/投掷（选定物品后长按）
△	装备栏
○	拾取/开金库（长按）/寄生触手（长按）
×	取消
SELECT	打开大地图/整理物品（装备栏界面）
START	系统菜单

●物品使用



左摇杆移动光标选中物品，按○键后便能拿起，在该状态下，再按○键可以把物品放入当前控制角色的装备栏，短按□键则把物品向前抛出 1 格，长按□键为蓄力抛向远方。若手持的是食物，还可以直接拉到角色头像，按○键食用。

而在装备栏界面中，除了保留上述操作之外，还增加了拿起多少件物品的功能（光标移到叠加物品的格子，按□键）。按 SELECT 还可以自动整理物品。

系统菜单

按 START 键呼出系统菜单。

项目	说明
パ-ティ-編成	编辑队伍，最多可4人参战，前卫后卫各两名，敌人从不同的方向攻击，我方也由不同方向站位的角色承受伤害
ステ-タス	角色的基本情报，可按↑/↓切换信息栏
シガバネ	角色的死亡奖励信息
ベ-ス	基地设施信息
サバイバルガイド	情报收集情况，可以查看过去的教学
オポション	系统设定，能调整BGM、SE等数值，其中“攻击サポ-ト”为连续攻击是否自动切换目标的功能
ロ-ド	读档，分手动存档与自动存档
漂流区域に行く	传送到废墟迷宫，而在迷宫时，此项会变成返回小岛

克隆机（エクステンドマシン）



通过克隆技术复活角色的机器，功能会随着故事进度而增加，最后共有 5 项：克隆（エクステンド）、寄生触手移植（クリオネ移植）、难易度选择、弹幕游戏（ステミスカイ）、相册（アルバム）。

エクステンド：复活死亡角色，不过需要消耗 SCORE 点数，此点数可以通过达成连击、打倒敌人、观看支线剧情等途径获得。界面提供了三种复活方案，从上到下依次为获得死亡奖励复活、不获得死亡奖励复活、重置 SP 点数复活。

クリオネ移植：把异形怪物的卵蛋移植到角色身体内，为其添加寄生触手的技能，卵蛋可通过打倒被寄生的敌人入手。

难易度选择：最初只能选 Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，但随着游戏推进能选 Ⅰ ~ Ⅴ。难度越高敌人越强、报酬越多、场景物品越多。如果选择最低难度，角色不会中异常状态，便意与压力也不会增加，而高难度则会有一些低难度不会出现的物品。

ステミスカイ：横版弹幕小游戏，分数高可进入排行榜，获得相关的奖杯。

アルバム：可以观看每个章节的剧情，还能自由编辑角色在剧情中的成长度。

关于存档



玩家每次在区域之间移动都会自动保存，也可以通过调查基地房间的桌子、迷宫某处房间内的桌子进行手动保存。

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

角色项目

●状态参数

角色头像旁边的图标代表着各种状态参数，参数会因各种情况产生变化，进而影响玩家的全部行动。

图标	名称	说明
	生命力	角色的HP，受到攻击会减少，耐力变为0时也会自动减少
	耐力（スタミナ）	角色的饥饿度，会慢慢减少，可以吃食物补充，当降至0时HP会自动减少
	压力（ストレス）	受各种行动影响，积累过多会加快耐力的消耗速度
	便意	时间经过、进食都会增加，可以上厕所降低
	所持重量	角色能够携带的物品合计重量，超载时无法移动

●生命周期

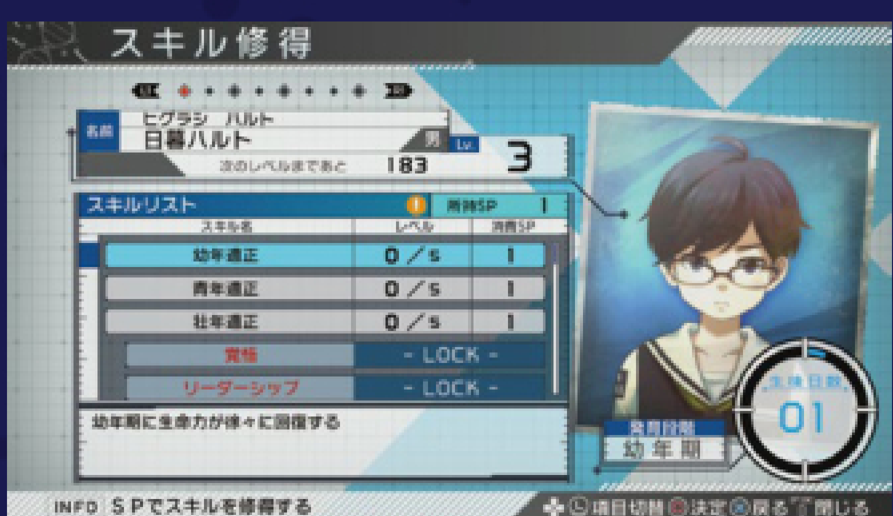


在本作中，角色的老化速度非常快，在游戏最初只有 13 日寿命，并且依次从幼年期→青年期→壮年期→老年期推进，最后迎来死亡。角色死亡后物品会散落一地，这些物品不会消失，玩家再来此地还能取回。角色的寿命可以通过死亡奖励来增加，不过死亡奖励需要达成死亡条件（详见后文“死亡奖励”部分）。

日期变化：在迷宫中上下层移动、在寝室睡觉都会推动日期。

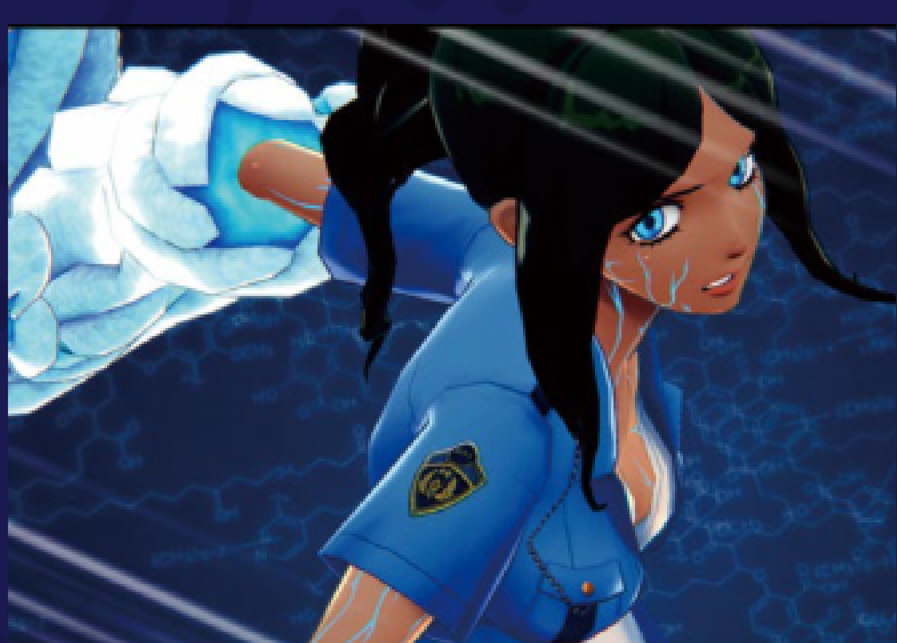
能力变化：不同阶段的角色参数也不同，比如幼年期的所持重量会比青年期要小。

●学习技能



角色每次升级都会获得 SP 点数，按 START 键呼出菜单选择“スキル修得”便能消耗 SP 学习技能。下面对全部技能的效果作一个说明。

注：1. 部分技能需要其他技能达到一定等级（レベル）才会解锁；2. 部分技能专属于【】内的角色；3. 效果说明以技能 Lv1 为准，Lv 越高效果越强，故不再单独阐述。



技能	效果
幼年适正	幼年期生命力徐徐回复
青年适正	青年期攻击力提升
壮年适正	壮年期防御力提升
老年适正	老年期压力容许量徐徐下降
インファイト	处于队伍前列时攻击力提升
アウトレンジ	处于队伍后列时攻击力提升
觉悟	处于队伍后列时防御力提升
见切り	处于队伍后列时防御力提升
殴打の基本	装备殴打武器时攻击力上升
殴打の理解	能够装备任意发育阶段的殴打武器
殴打の心得	装备殴打武器时攻击力再次上升
殴打の极意	装备殴打武器时冷却时间缩短
突刺の基本	装备突刺武器时攻击力上升
突刺の理解	能够装备任意发育阶段的突刺武器
突刺の心得	装备突刺武器时攻击力再次上升
突刺の极意	装备突刺武器时冷却时间缩短
斩击の基本	装备斩击武器时攻击力上升
斩击の理解	能够装备任意发育阶段的斩击武器
斩击の心得	装备斩击武器时攻击力再次上升
斩击の极意	装备斩击武器时冷却时间缩短
投射の理解	能够装备任意发育阶段的投射武器
投射の心得	装备投射武器时攻击力再次上升
投射の极意	装备投射武器时冷却时间缩短
リフォ-マ-	可以扩张设施
サバイバル术	在队伍中时，使用食物以外的消费道具时生命力回复量上升，能解锁各种便利的技能
调理	能够制作的料理数量增加，成功率提升
アイテム工作	可以制作道具
装备强化	装备的强化上限提升
采取	可以在特定地点使用铲子采取
钓り	可以在特定地点使用钓竿钓鱼
狩猎	可以在特定地点使用网狩猎
金库解锭	可以打开金库
毒の知识	在队伍中时，对应的消费道具附上治愈中毒异常状态的效果
麻痹の知识	在队伍中时，对应的消费道具附上治愈麻痹异常状态的效果
恶臭の知识	在队伍中时，对应的消费道具附上治愈恶臭异常状态的效果
怯えの知识	在队伍中时，对应的消费道具附上治愈胆怯异常状态的效果
负伤の知识	在队伍中时，对应的消费道具附上治愈负伤异常状态的效果
シルバ-スト	满足特定条件后可以发动技能招式“シルバ-スト”
【日暮ハルト】リ-ダ-シップ	队伍中有2人以上的后生日数比自己少时，攻击力上升
【日暮ハルト】慎重	队伍外有3人以上处于死亡状态时，防御力上升
【日暮ハルト】ツッコミ	受到攻击后冷却时间缩短
【日暮ハルト】物分かり	能够装备任意发育阶段的所有武器
【日暮ハルト】器用	通常攻击命中后冷却时间缩短
【玖保田ゼン】スリル	队伍中的生存者在2人以下时，攻击力上升
【玖保田ゼン】农筋	蓄力攻击的伤害提升
【玖保田ゼン】エンドルフィン	给予敌人最后一击时，压力值减少
【玖保田ゼン】切り返し	蓄力攻击命中后能迅速再次攻击
【玖保田ゼン】大地の恵み	打倒敌人后获得的SCORE增加
【三花缔リョウ】ム-ドメイク	队伍全员的强化时间变长，弱化时间缩短
【三花缔リョウ】协调	队伍中有2人以上的后生日数比自己多时，防御力上升
【三花缔リョウ】紧张	队伍外有3人以上处于死亡状态时，攻击力上升
【三花缔リョウ】缚りプレイ	使用寄生触手攻击后压力值下降
【三花缔リョウ】インスピイレ-ション	寄生触手的伤害提升
【一叶マモル】重い一击	通常攻击的伤害提升
【一叶マモル】大腿筋	所持重量数值提升
【一叶マモル】大胸筋	生命力在一半以上时，受到致命攻击时会强制保留1点
【一叶マモル】上腕筋	耐力值在80%以上时攻击力上升
【一叶マモル】爱の治疗	在队伍中时，被给予食物以外消费道具的对象的压力值下降
【芒野リンコ】我慢	便意的积蓄速度下降
【芒野リンコ】ダメ出し	受伤后攻击的冷却时间缩短
【芒野リンコ】奉仕	在队伍中时，把食材消费道具给予生后日数比自己多的角色，对方的压力容许量下降
【芒野リンコ】リラクゼ-ション	在队伍中时进行休息，我方全员的生命力回复效果大幅提升
【真白ユマ】リロ-ド	远距离攻击的冷却时间变为0
【真白ユマ】八分目	耐力值在80%以上时攻击力上升
【真白ユマ】幸腹	食物的耐力回复量提升，便意情报量下降
【真白ユマ】美味しい一口	食用食物时压力下降
【真白ユマ】精密狙击	远距离攻击的伤害提升
【濑户内ミナモ】胜气	蓄力攻击的蓄力速度上升
【濑户内ミナモ】母性	在队伍中时，把食材消费道具给予生后日数比自己少的角色，对方的耐力值回复
【濑户内ミナモ】保育	在队伍中时，把食材消费道具给予生后日数比自己少的角色，对方的压力值减少
【濑户内ミナモ】まとめ役	队伍中有2人的后生日数比自己少时，防御力提升30
【濑户内ミナモ】料理好き	1天内可以做料理的次数增加
【比良坂サチカ】コンボサポ-ト	攻击后连招槽下降速度变慢
【比良坂サチカ】サヴァン	特殊属性攻击的伤害值上升
【比良坂サチカ】ハルトに学ぶ	通常攻击命中后冷却时间缩短
【比良坂サチカ】リョウに学ぶ	寄生触手的伤害提升15%
【比良坂サチカ】ゼンに学ぶ	蓄力攻击的伤害提升
【比良坂サチカ】マモルに学ぶ	通常攻击的伤害提升
【比良坂サチカ】リンコに学ぶ	寄生触手的回复力上升
【比良坂サチカ】ユマに学ぶ	远距离攻击的伤害提升
【比良坂サチカ】ミナモに学ぶ	蓄力攻击的蓄力速度上升

设施篇

调查基地房间内摆满工具的角落，可以选择建造仓库、工作室、寝室、调理室、厕所（トイレ）这5个设施，而菜园则为剧情自动建设。建造设施要求达到一定的建造技能条件（リフォ-マ-スキル条件），观察界面右上方，"Lv2以上が1人以上生存"即指"有1名建造技能（リフォ-マ-）达到Lv2的角色存活"，以此类推。设施可消耗指定的素材进行升级，等级越高功能越强。

仓库——物品储存/取出

玩家在游戏过程中会收集到各种素材，可以将其存进仓库降低身上的重量。食物、制作用素材大都可以叠加在一起，只占一个格子，装备或者贵重的素材则通常会单独占一格。仓库的格子可通过提升仓库的等级来增加。



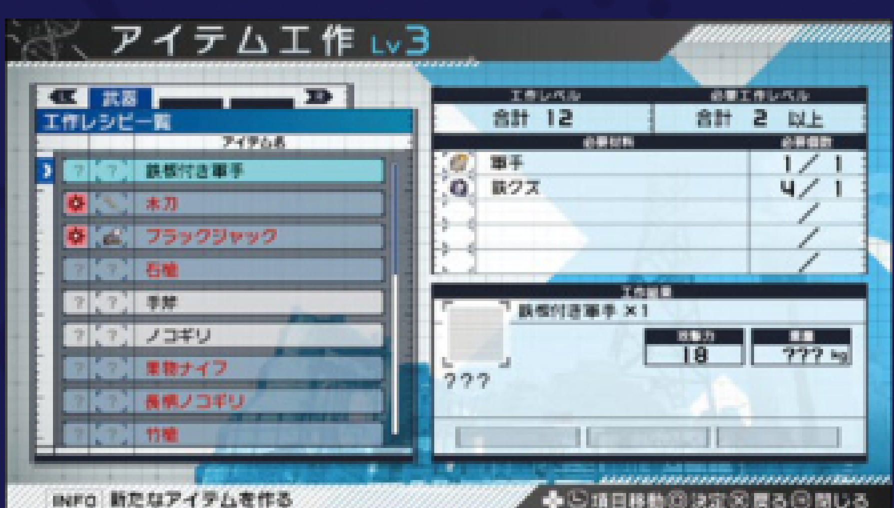
工作室——物品制作与装备强化

工作室是制作物品、强化装备的地方。工作室等级提升后，能够制作的物品种类会增加。

制作物品：可以制作的物品有武器、防具、素材，制作时需要角色的技能"アイテム工作"合计达到一定数值，还要消耗对应的素材。

强化装备：可以提升装备性能，需要消耗道具"强化剂"，探索迷宫即可获得。





个别装备会附带各种特殊效果，详情如下：

名称	效果
生命の源	提升生命力最大值
スタミナの源	提升耐力最大值
おしゃれ	提升压力容许量
搬运上手	提升所持重量最大值
男之装备	男性专属装备
女之装备	女性专属装备
高速チャ-ジ	蓄力速度上升
强化チャ-ジ	蓄力攻击威力上升
连续チャ-ジ	蓄力攻击命中后冷却时间缩短
耐电气	受到的电气属性伤害减少
耐酸性	受到的酸属性伤害减少
耐腐败	受到的腐败属性伤害减少
耐音波	受到的音波属性伤害减少
耐高温	受到的高温属性伤害减少
耐低温	受到的电气属性伤害减少
防弹	受到的远距离伤害减少
ッボ押し	压力逐渐减少
安心·安全	受到的伤害减少
电气攻击	攻击附带电气属性效果攻击
酸攻击	攻击附带酸属性效果
腐败攻击	攻击附带腐败属性效果
高温攻击	攻击附带高温属性效果
音波攻击	攻击附带音波属性效果
スコア获得	SCORE获得量增加
情热	生命力上升，敌人变得些许迟钝
纯爱	压力容许量上升，敌人变得些许迟钝
忍耐	受到的伤害减少，敌人变得些许迟钝
幸福	偶尔能抵挡致死伤害，敌人变得些许迟钝
西洋装备	受到的伤害减少，敌人变得些许迟钝

寝室——状态恢复与陪睡效果

寝室是休息的地方，角色一人睡觉时可以回复生命力与耐力值，二人同房睡觉（ソイネマッチング）会消耗耐力值，不过之后能获得各种陪睡效果（ソイネ），还会提升角色的好感度（寝室Lv2解锁）。下面列出各角色一次生命轮回中首次陪睡的效果。





角色	陪睡效果
日暮ハルト	通常攻击会追加伤害
三花締リョウ	探索迷宫时能感知周围格子，加快地图完成速度
玖保田ゼン	SCORE获得量增加
一叶マモル	抵抗一部分的异常状态
芒野リンコ	蓄力速度提升
真白ユマ	敌人掉落物增加1个
濑户内ミナモ	受到致命伤害时一定几率保留1点生命力
比良坂サチカ	经验值获得量增加

调理室——制作料理

在调理室可以制作料理，料理的种类与制作成功率和角色的技能"调理"相关。



厕所——降低便意

上厕所可以消除角色的便意，除了基地之外，迷宫中也偶尔能看到公厕（相当于Lv2的基地厕所）。便意会带来耐力消耗变快、攻击冷却时间变长、攻击力下降等危害，一旦超过极限还会漏尿，导致角色进入恶臭异常状态，因此切不可大意。值得一提的是，Lv1的基地厕所卫生状况较差，因此使用后会增加压力容许量。



菜园——生产果蔬

随剧情推动而出现的设施，每经过一段时间其四周就会出现各种蔬菜水果。玩家在食用时需要注意角色的口味，否则有可能会造成反效果，严重时甚至会直接死亡，这点同样适用于其他食物。



角色	喜欢的食物	讨厌的食物
日暮ハルト	辣的东西	甜的东西
三花締リョウ	鱼或贝料理	野菜
玖保田ゼン	甜的东西	酸的东西
一叶マモル	辛辣料理	乳制品
芒野リンコ	肉料理	蘑菇料理
真白ユマ	鱼肉料理	-
濑户内ミナモ	蛋料理	咸的东西
比良坂サチカ	果物	辛辣料理

战斗篇

✚通常攻击＆蓄力攻击

按下□键可发动通常攻击，连续按可以轮流让角色攻击，这个功能可以在菜单设置中选“攻击サポ－ト”开启或关闭。通常攻击有冷却时间，时长与角色的生命时期、技能等项目相关。

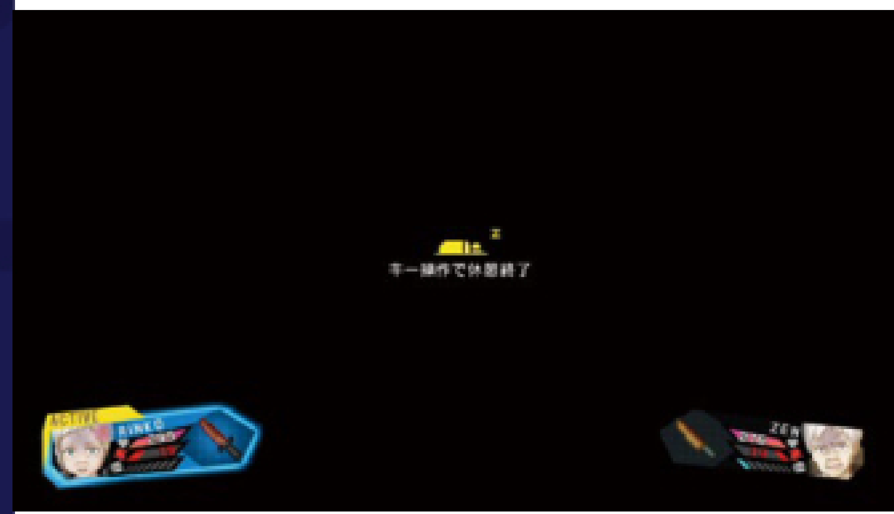
长按□键可以进行蓄力，待蓄力槽转满一圈后松开按键施放蓄力攻击，同样有冷却时间。蓄力槽上有粉红区域，当蓄力到此处时快速松开并重按□键可以瞬间满槽。注意，蓄力攻击会加快耐力的消耗，边走边蓄耐力会掉得飞快。

当一名角色蓄满槽后会自动接上其他角色的蓄力，随后同时发动攻击便会形成连击。连击数会在画面右侧的连击槽耗光时消失，在这之前继续攻击可叠加连击数，在战斗结束时获得 SCORE 奖励。

✚休息

（クリオネ）

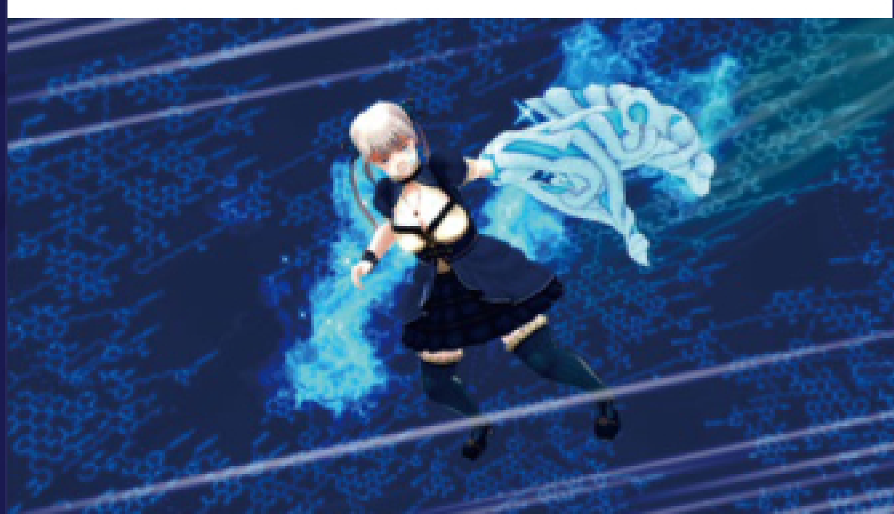
按△键呼出菜单，选择右下角的“休息”可以消耗耐力回复生命力。注意，在休息期间无法看到四周，因此有可能会受到敌人的袭击，建议在安全地点再进行。



✚爆发模式

（シルバースト）

角色处于老年期最后一天，在学了技能“シルバ-スト”并且移植了寄生触手的情况下，使用触手便会进入爆发模式。在该模式下，通常攻击变为强力的触手攻击，并且持续消耗生命力。爆发模式一经使用无法取消，角色随后必然死亡，在死亡的瞬间会产生威力极高的大爆炸。



✚寄生触手

（クリオネ）

打倒被寄生的生物时有几率掉落卵蛋（最低难度几乎无法掉落），回到基地使用克隆机，选择“クリオネ移植”可以把卵蛋融入角色的身体，为其增加寄生触手的能力。寄生触手的使用方法为按 × 键选定角色后，长按○键发动。寄生触手有攻击、辅助两种类型，前者对敌人造成伤害，后者可以回复或强化我方队员。一名角色最多可装备两个触手。除了战斗用途外，寄生触手还能用来破坏场景中的破裂墙壁等。



✚死亡奖励

（シガバネ）

角色会根据自己的死法获得相应的抗性奖励，使复活后的肉体变得更加强劲，例如被毒死之后，重生的身体会增强对毒的抗性。这些得益于死亡的抗性，便是死亡奖励。角色达成相应的条件再死亡，玩家可以通过克隆机复活角色并选择第一项来获得死亡奖励。下面列出一些特殊且实用的死亡奖励以供参考。

名称	获得条件	效果
幼くして死亡	幼年时期死亡	青年时期寿命延长1天
青い春に死亡	青年时期死亡	青年时期寿命延长1天
働き盛りで死亡	壮年时期死亡	壮年时期寿命延长1天
若い者には負けないから	老年时期死亡	老年时期寿命延长1天
老衰で死亡	老年时期最后一天自然死亡	生命力/耐力/攻击力/防御力上升
初めて敌に杀された	首次被敌人杀死	攻击力与防御力小幅提升
本当は气がかりすぎて死亡	4人队伍中有幼年女性时被杀死	防御力上升
本当は寂しすぎて死亡	作为4人队伍最后一名死去的成员	防御力上升
本当は辟易しすぎて死亡	作为4人队伍中惟一的男性迎来死亡	防御力上升
袋小路で死亡	3面都是墙壁的时候被杀死	3面都是墙壁时冷却时间缩短
ストレスが溜まって死亡	压力值超过100%而死	压力值上限提升
便が臭くて死亡	便意导致恶臭缠身而死	恶臭对自身造成的效果减弱
いっぱい战ったのに死亡	攻击敌人超过100次后死亡	攻击力提升10
怠惰の人	整个生涯没有攻击过一次	复活所需的SCORE点数减少
嫉妒の人	整个生涯没有人为自己使用过道具	复活所需的SCORE点数减少
物を持ちすぎて死亡	所持重量超过80%时死亡	所持重量上限提升
饥えて死亡	耐力变为0，体力自动减少至角色死亡	耐力值上限大幅提升

✚瞄准＆部位破坏

当画面的光标瞄准怪物时攻击才能打中，光标范围判定很松，但也会出现对象太小或太矮导致没有命中的情况。许多怪物都有可破坏部位，通常为嘴、手脚、触手、背等地方，通过站位与瞄准将之破坏能得到 SCORE 奖励，甚至有时还会掉落额外的素材。

支线事件

各大迷宫地图上蓝色标志的地方便是支线事件地点（随剧情推动出现），不过想要触发还得满足一定的条件。

●真白ガーデンタワー

地点	触发条件
1阶·总务部	8人全部存活
3阶·杂志编集部	ハルト、リュウ、マモル、ミナモ、サチカ存活；ハルト为幼年期
浜边	8人全部存活；全员为青年期
浜边	8人全部存活；全员为老年期

●猿山ツリーハウスビレッジ

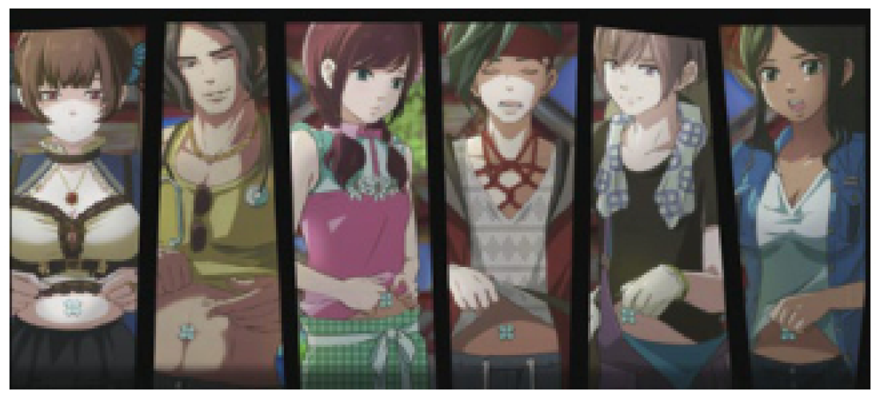
地点	触发条件
キャンプ场·南	8人全部存活
キャンプ场·北	8人全部存活
キャンプ场·北	8人全部存活；リョウ、ユマ为青年期

●クルーズ客船ベルエモア

地点	触发条件
客室デッキ	ミナモ、ハルト、リンコ存活；ミナモ为青年期生触手
客室デッキ	ミナモ存活；ミナモ为幼年期
VIPデッキ	8人全部存活；全员为壮年期
VIPデッキ	使用武器“火炎ピッケル”破坏墙壁

●クコロモ温泉乡

地点	触发条件
いぬい门	8人全部存活；全员为青年期
いぬい门	8人全部存活；全员为老年期
中央温泉街	8人全部存活；全员为壮年期



流程攻略

序章

1. 按照说明完成操作，方向键控制前后左右，右摇杆控制视角。

2. 跟随画面中的白影来到一间小屋，调查中央的街机可以设定游戏难度。

3. 剧情过后出现在ガレキ岛。



目标：ガレ-ジに向かう

1. 按 SELECT 键确认一下大地图，接着前往黄色标记地点，途中能捡到一瓶水。

Tips：地图有着各种物品，靠近后可拾取（○）、放置（□）、投掷（长按□）、打开菜单（△）。物品掉落水中会自动消失。

2. 回到之前的小屋，调查桌子可进行存档，调查小电视会触发剧情。

目标：岛を见て回る

1. 开始探索岛屿，一共有 3 处，可在大地图中确认。

Tips：①小屋中央的机器；②残旧的建筑物前；③给水塔前。

2. 前往新的标记地点。

目标：トイレの材料を探す

1. 搜集建造厕所（トイレ）的素材，首先前往地图蓝色标记处，拾取地上的道具“パ-テ-ション”。

Tips：物品总重量超过自身载重时，玩家将无法移动。

2. 前往地图黄色标记处触发剧情。

目标：ヤギを狩る

1. 拾取附近的道具“流木”充当武器。

Tips：按△呼出装备栏，可以在玩家的手、头、体、足这 4 个格子内装备道具。按 SELECT 键可整理道具。

2. 有了武器即可展开战斗，短按□为普通攻击，长按□为蓄力攻击，后者能破坏对手的特定部位，若复数队员共同蓄力攻击则可打出连击，连击槽消耗完毕后连击数消失。

Tips：破坏敌人的部位会有追加报酬。

3. 打倒山羊敌人（ヤギ）。

目标：トイレ作りを手伝う

1. 前往黄色标记地点。

2. 按 START 键呼出菜单，选择“スキル修得”，花费 1SP 学习一个技能，再退回到菜单界面，依次选择“ベ-ス”、“ベ-ス扩张”、“トイレ”，厕所便会自动建成，调查厕所后触发剧情。

Tips：厕所可消除角色的便意。

3. 回到之前的基地小房间，调查小电视。

目标：西の海岸に行く

1. 前往地图西边的海岸，触发剧情后打开菜单，选择“パ-ティ编成”可编辑队伍成员。

Tips：队伍分前卫（FRONT）与后卫（BACK），敌人攻击方向对应的我方成员会受到伤害。

2. 调查画面中的？？？ 地点进入废墟。

3. 前往地图黄色标记地点。

4. 激活门右侧的电机可开门，进入后调查中央机器，序章到此完毕。

STAGE01

1. 调查基地中央的街机——克隆机，复活リンコ。

Tips：复活角色需要消耗 SCORE 点数，点数可通过打倒敌人、打出连击等途径获得。

2. 调查小电视，得知克隆机并没有完成，接下来需要搜集它的零件。

3. 离开基地时触发剧情，调查面前的“滨边”地区再次进入漂流废墟。

真白ガ-デンタワ-

●滨边



1. 前往地图标记地点，在大厦前触发剧情。

2. 进入大厦。

●真白ガ - デンタワ -1 阶 · 总务部



1. 在大厅中可以捡回之前死亡后掉落的物品，这里建议把幼年期角色调整为队伍后卫，让前卫角色持有武器。

2. 调查前方的门扉，触发剧情。

Tips：上锁门扉需要满足指定的存活人数才能打开。

3. 开门继续前进，触发剧情。

Tips：在装备栏选择“休息”可以回复生命力，不过会消耗耐力值，并且无法看见四周的敌人，容易受到攻击。

4. 来到迷宫北侧，调查房间内的 P 字母装置后观看小电视。

5. 进入小电视右侧的另一个房间，打开门扉后继续前进。

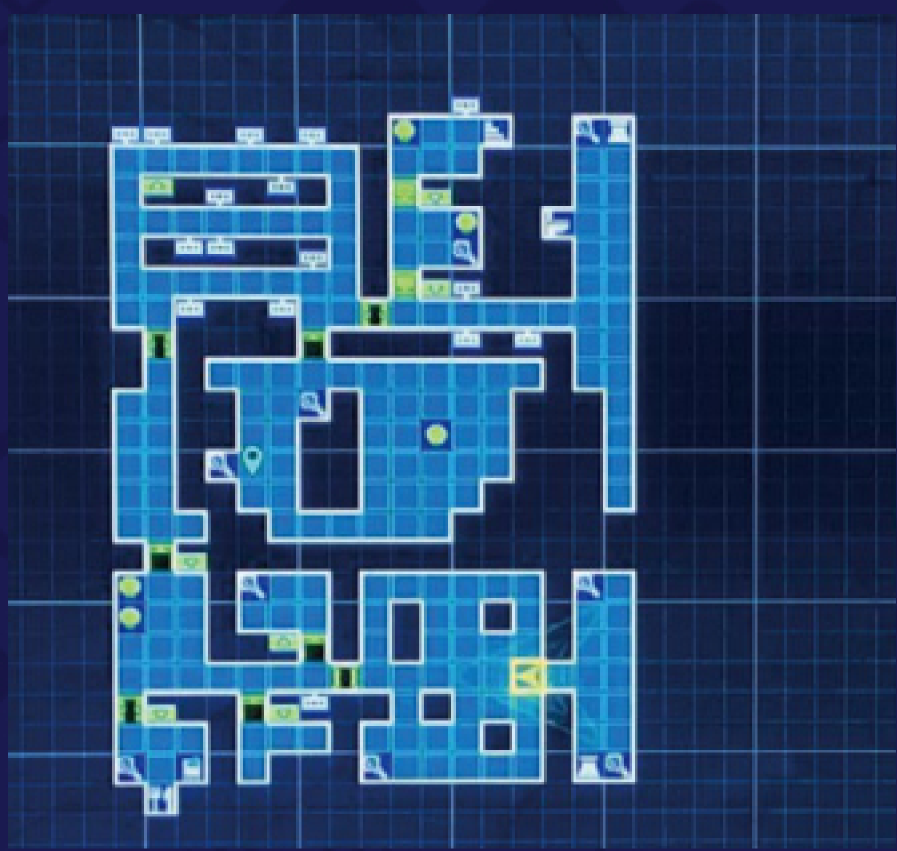
6. 从迷宫东侧出到外面，通过楼梯进入真白ガ - デンタワ -2 阶。

●真白ガ - デンタワ -2 阶 · 漫画编集部



1. 在标记地点触发剧情。
2. 前往地图最北侧，在房间内观看小电视。
3. 前往下一个标记地点，途中需要激活☆与△装置解锁门扉。
Tips：△装置在地图最右下方，☆装置在左上方。
4. 剧情后展开战斗，对手的伤害很高，玩家攻击冷却后要灵活走位。
5. 调查楼梯进入 3F。

●真白ガ - デンタワ -3 阶 · 杂志编集部



1. 起点处的道具压着开启门扉的机关，如果取走它，就需要使用其他道具取而代之。
2. 前往地图西北侧，调查书架上的刊物观看小电视。
3. 往南走，在标记处的编集室触发剧情，接着启动室内光线照射下的重力机关。
4. 前往西侧的标记地点观看小电视，正前方的房间内可以保存。
5. 往东走，在标记处调查门扉触发 BOSS 战。

BOSS战

与普通的杂兵不同，BOSS 的攻击范围很广，覆盖到正前列与正面直线距离，因此至少要斜向拉开一格以上方可闪开其攻击。基本战术是一击脱离，当玩家的招式都陷入冷却后，可以按 L/R 横向移动一格，再按↓往后退一格，此时处于安全距离。

6. 胜利后获得特殊的硬币，能够代替 SCORE 点数复活角色，硬币会随时间而增加，持有上限是 8 枚。
7. 观看前方的小电视，调查一侧的克隆机获得零件“D ボタン”。

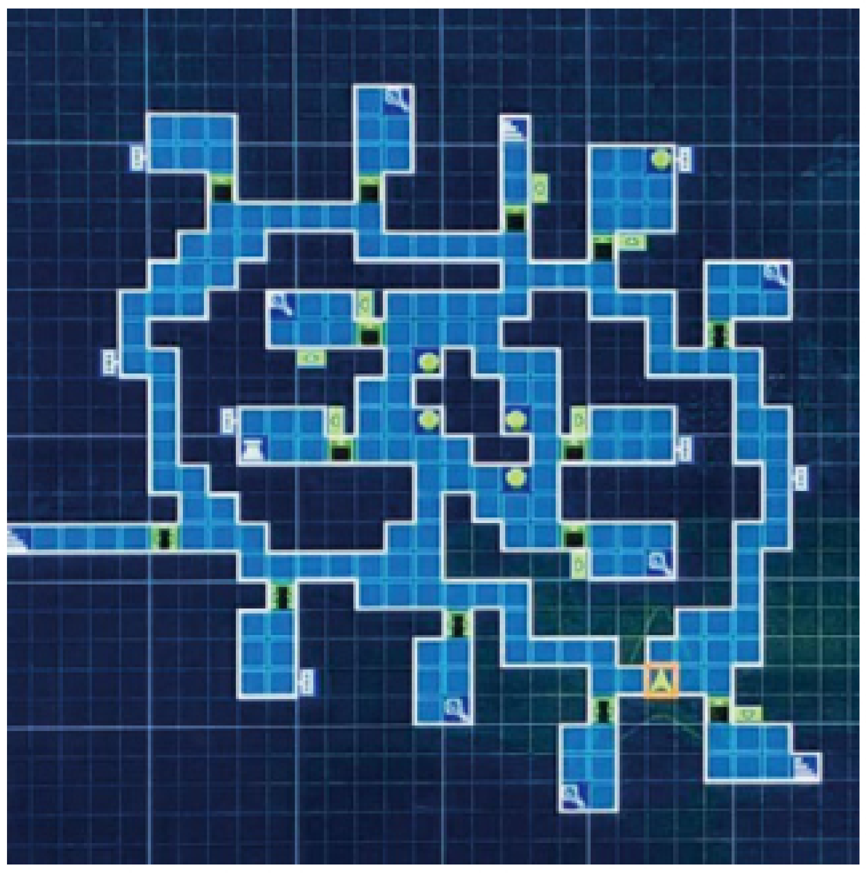
✚STAGE02

1. 前往标记地点，调查给水塔后触发剧情。
Tips：移动光标点击左上角的音符栏可以改变 BGM。
2. 往南走，在基地前触发剧情。
3. 调查小电视。
4. 往东走，从标记地点进入新的漂流废墟。



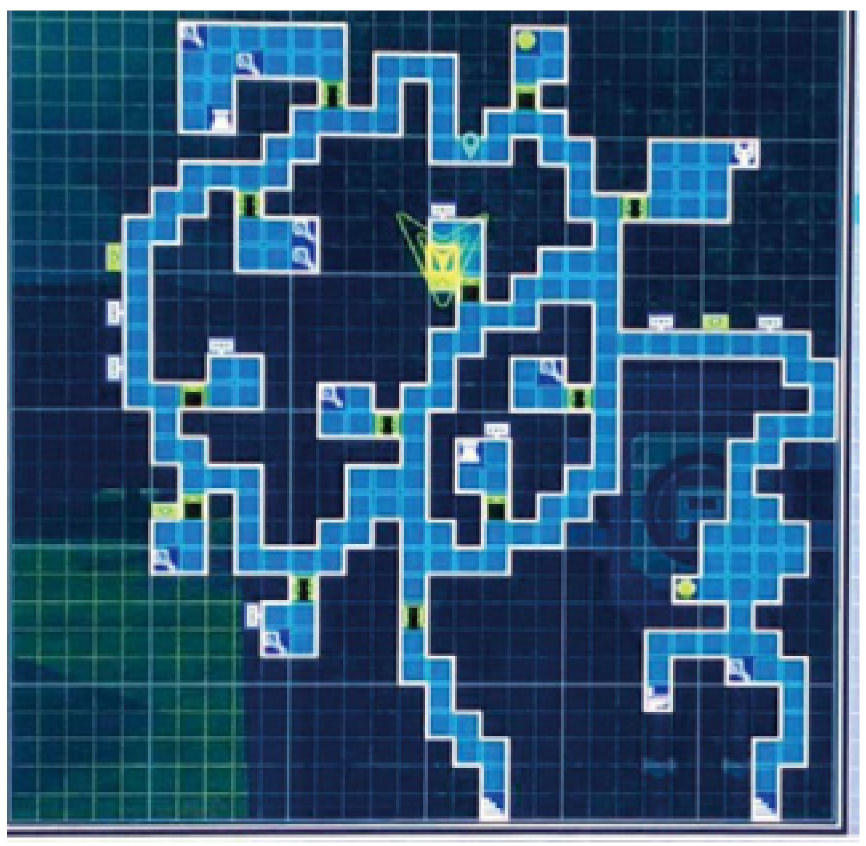
猿山ツリ-ハウスビレッジ

●キャンプ场 · 南



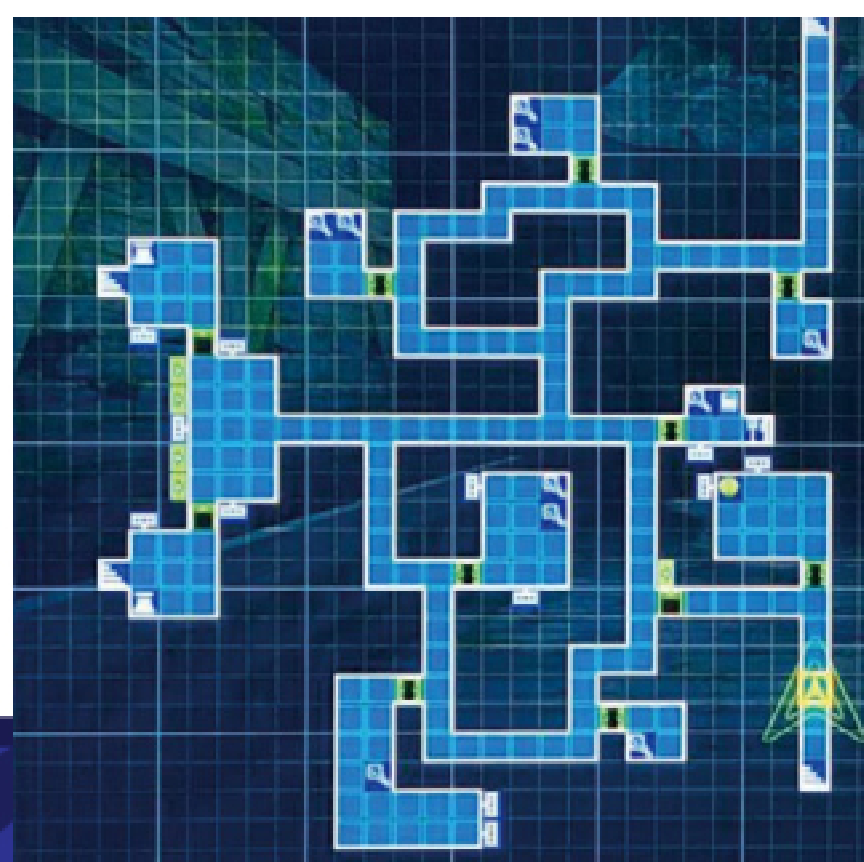
1. 前往东北方向的标记地点。
Tips：迷宫内的蜥蜴怪物会使用远距离的酸液射击，可以横向移动闪躲。
2. 地图中央的重力感应机关有 4 个，把物件放在上面可以打开对应的门扉。解除地图东北侧的门锁后，可进入房间踩下重力感应机关，观看小电视。
3. 往北走，爬楼梯进入迷宫的北侧。
Tips：之后会变成ゼン（ZEN）单独行动，建议把最强的装备都给他使用。

●キャンプ场 · 北



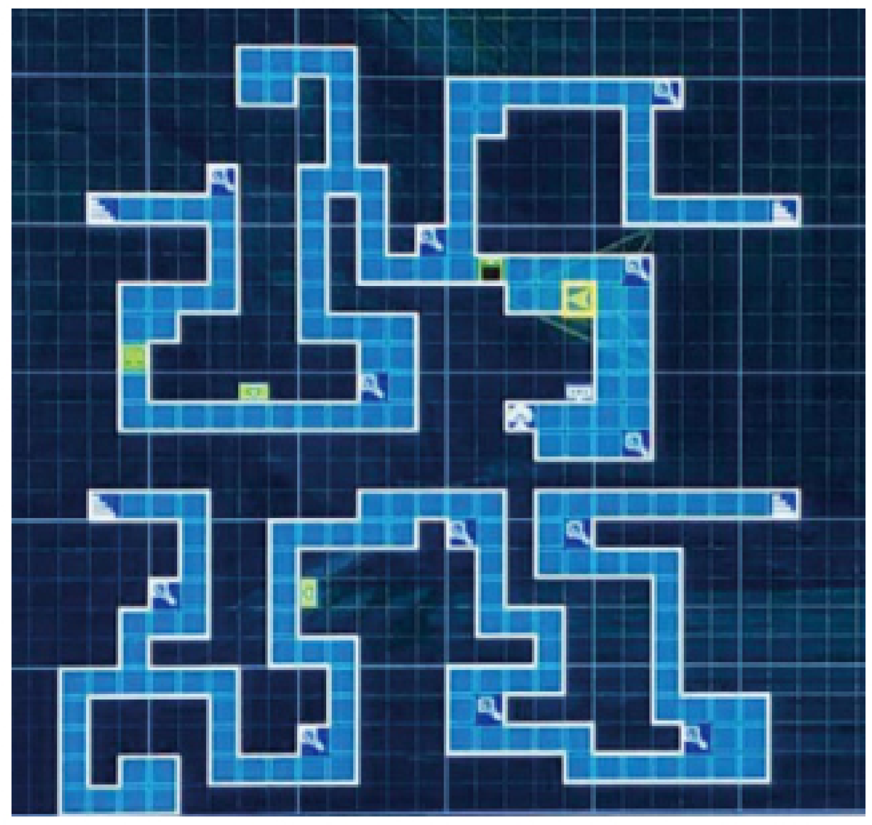
1. 打开前方的门扉需要存活 8 人。
Tips：人数不够时可按 START 键呼出菜单选最后一项返回基地，使用克隆机复活角色。
2. 前往标记地点观看小电视。
3. 抵达地图东南方的标记地点，通过梯子到达木の家 · 宿泊设施。

●木の家 · 宿泊设施



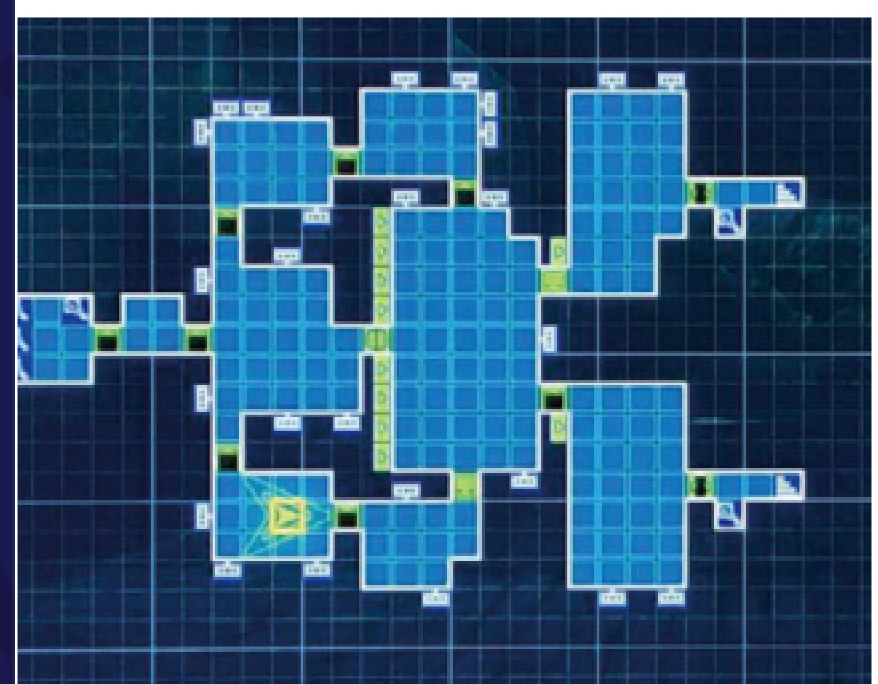
1. 在标记地点触发剧情。
2. 调查该层房间内的桌上书籍可得知一些数字暗号。来到地图最西侧会发现墙壁把手装置，把数字 2、3、5 的装置调成“ON”可打开南边的门（需调查门旁的开关）；把 2、7 的装置调成“ON”可打开北边的门。两侧的门都通往新区域“绿の回廊”。

●绿の回廊



1. 依次在标记地点触发剧情。
Tips：个别路段会从墙内射出箭矢，可以拉下墙壁的把手使其停止。
2. 在地图西侧调查门扉，进入宴会场。

●宴会场

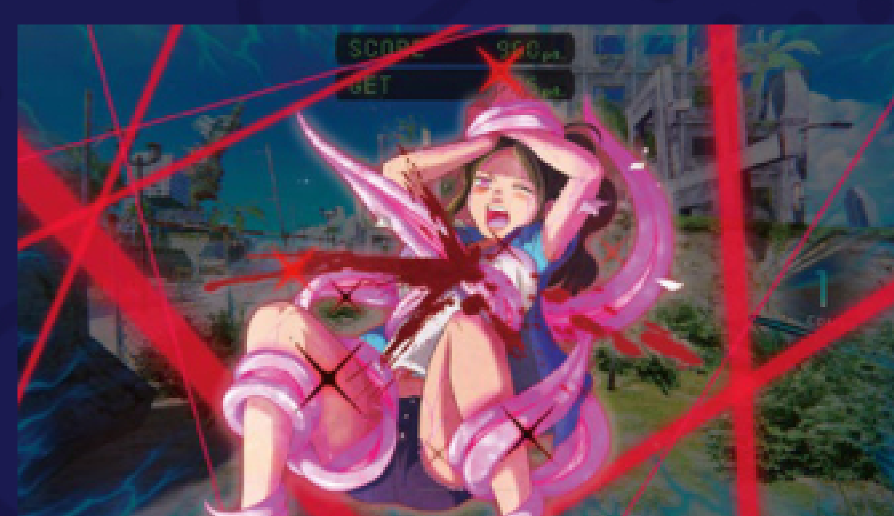


1. 进入正面的房间打倒场中的人形生物，在附近观看小电视。
2. 继续走来到地图西侧，拉下墙壁把手解锁门扉，进入后开始 BOSS 战。

BOSS战

此战难度不低，首先要清理场上的猴子与人形生物，人形生物需要先破其触手再打倒。BOSS 的招式附带毒、恶臭等异常状态，如果身上有恢复道具或者角色习得了相关技能会轻松许多。BOSS 的攻击力非常高，不要贸然与之正面对抗，预判其行动，提前蓄力等待时机再上前输出是取胜的关键。

3.BOSS 战后从附近的克隆机中回收零件，本章结束。



✚STAGE03

1. 前往厕所附近的菜园触发剧情。

Tips：今后菜园会随时间生产食材，记得回收。

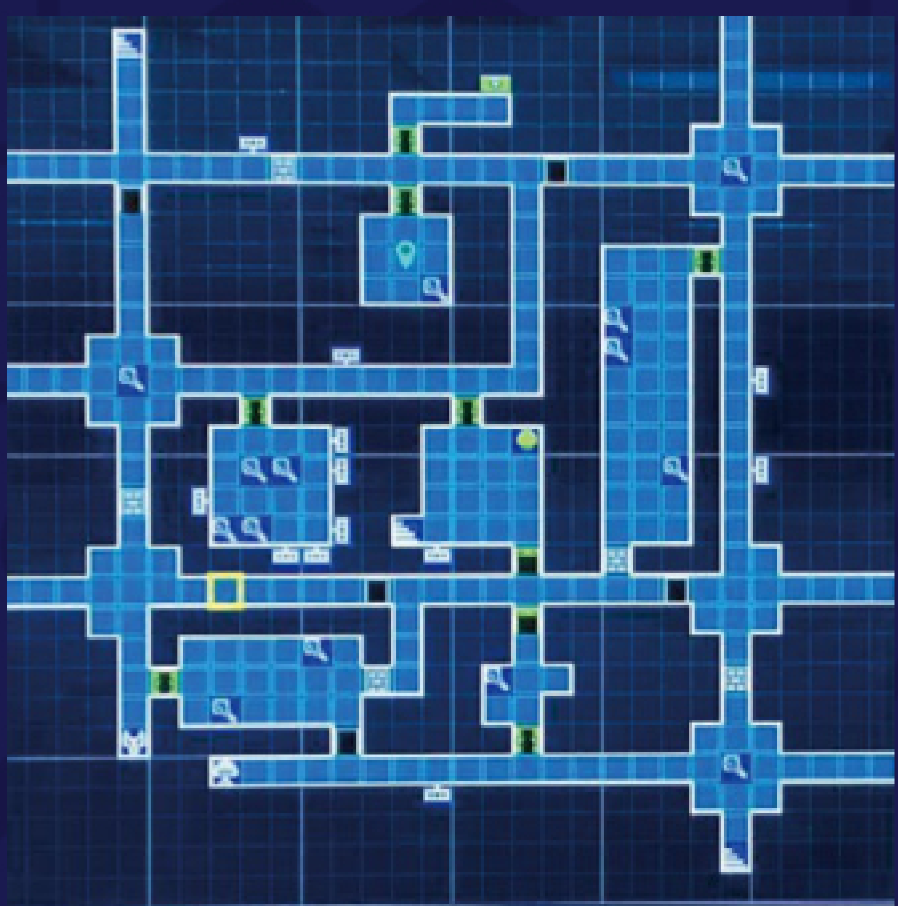
2. 回到基地触发剧情，依次调查小电视、克隆机。

Tips：克隆机追加新机能“クリオネ移植”，完成移植的角色可以按〇键召唤寄生触手。

3. 前往漂流废墟“真白ガ-デンタワ-”，使用触手破坏 1F 东边的裂墙后通过楼梯进入地下废墟“メトロプラザ真白”。

メトロプラザ真白

●地下 1 阶 · ショップ街



1. 依次前往标记地点触发剧情。

2. 从地图东南侧的楼梯进入地下1阶 · 地下铁ホ-ム。

●地下 1 阶 · 地下铁ホ-ム



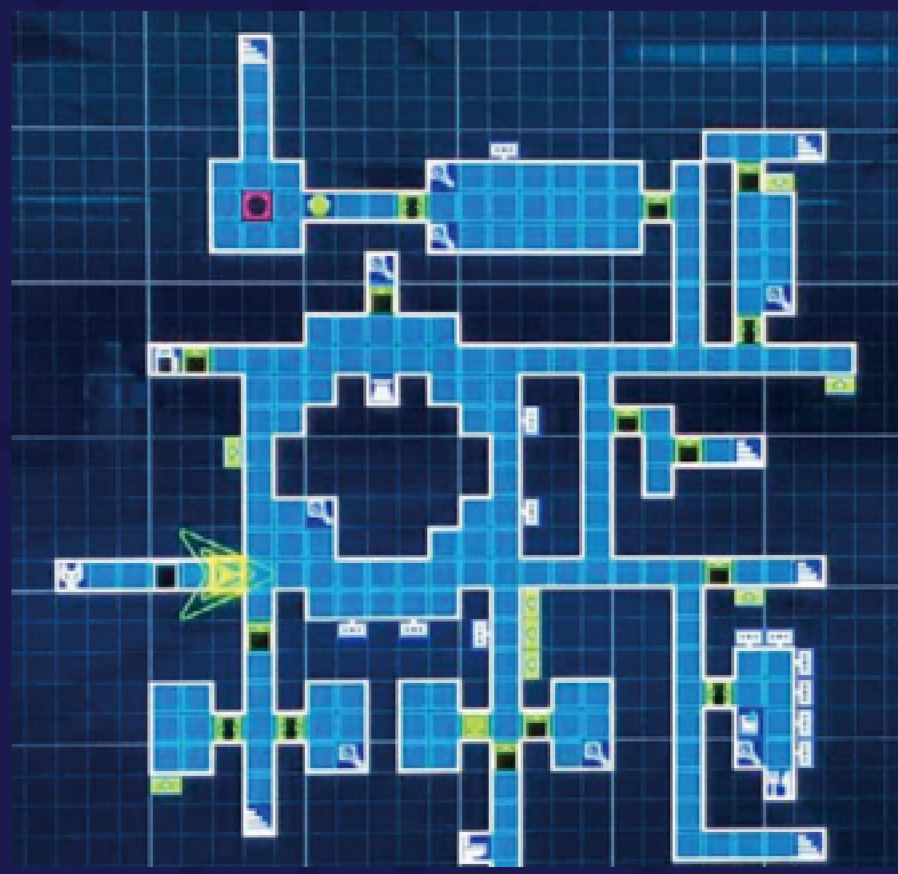
1. 依次前往标记地点触发剧情。

Tips：本层的野猪怪会使用突击攻击，一旦中招会被击飞得很远，尽量不要与其正面对峙，可以站在侧面展开攻击。由于场地黑暗且狭窄，听到野猪的脚步声后就要提高警惕了。

2. 地图南边的石柱上有一个装置，启动后解锁左边房间的门扉。

3. 从地图最西南角的楼梯前往地下 1 阶 · 喷水广场。

●地下 1 阶 · 喷水广场



1. 依次前往标记地点触发剧情。

2. 地图最南侧的过道墙壁上有 3 个装置，激活后可以解锁过道尽头的东、西两扇门，北门则需在过道外水池边的石台上放置物品才能打开。

Tips：以玩家视角为标准，左装置→西门、中装置→东西两门、右装置→东门。

3. 启动地图西侧的配电装置可以恢复供电，照亮场景。

4. 从地图东北角的楼梯进入地下 1 阶的东北区域。

●地下 1 阶 · 地下铁ホ-ム

1. 本层有一扇被漏电铁线阻隔着的铁门，往地图南边走到尽头，启动墙上的装置后铁门便会打开。

2. 继续前进，地上手电筒照着的铁门可启动一旁的装置打开。

3. 往回走，从地图西侧的楼梯回到地下 1 阶 · 喷水广场。

●地下 1 阶 · 喷水广场

1. 在起点附近启动墙上的机关后，地图北边的门扉也打开了，可以前往地下 2 阶 · ショップ街。

●地下 2 阶 · ショップ街



1. 起点附近有重力机关，往上放物品后前方会出现一个坑，跳进去落到下层会与一只巨鸡战斗。

2. 前往标记地点触发剧情。

3. 启动地图中央的配电装置可恢复供电。

4. 从地图东南角回到地下 1 阶 · 喷水广场。

●地下 1 阶 · 喷水广场

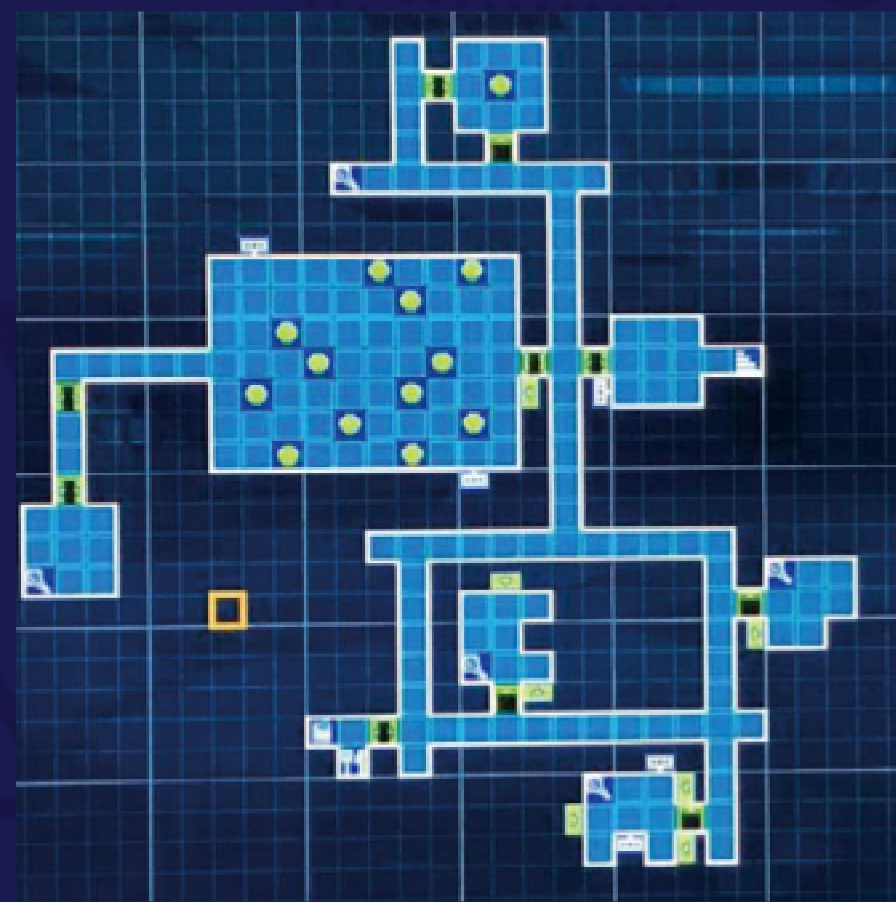
1. 启动左侧房间内的机关后，地图中央右侧的门扉开启，进门后继续走可以回到地下 2 阶 · ショップ街。

●地下 2 阶 · ショップ街

1. 拉下起点附近的墙壁把手，前往标记地点触发剧情。

2. 往地图中央上方前进，借助东侧的楼梯进入地下 3 阶 · 催事场。

●地下 3 阶 · 催事场



1.BOSS 门扉需要在地图最南边的房间内启动墙上的装置才能激活。

2. 进门后触发 BOSS 战。

BOSS战

BOSS 最大的杀招是前方 3 格范围的毒液喷射，站在它侧面或背面输出比较安全。场地的某些地板方块会触发箭矢陷阱，踩中后如果迅速移动是可以躲开的，玩家也能利用箭矢从远距离射击 BOSS。

3. 前往标记地点回收零件，本章结束。

✚STAGE04

1. 剧情后克隆机追加了新项目，打开机器选择“ステミスカイ”试玩一次小游戏。

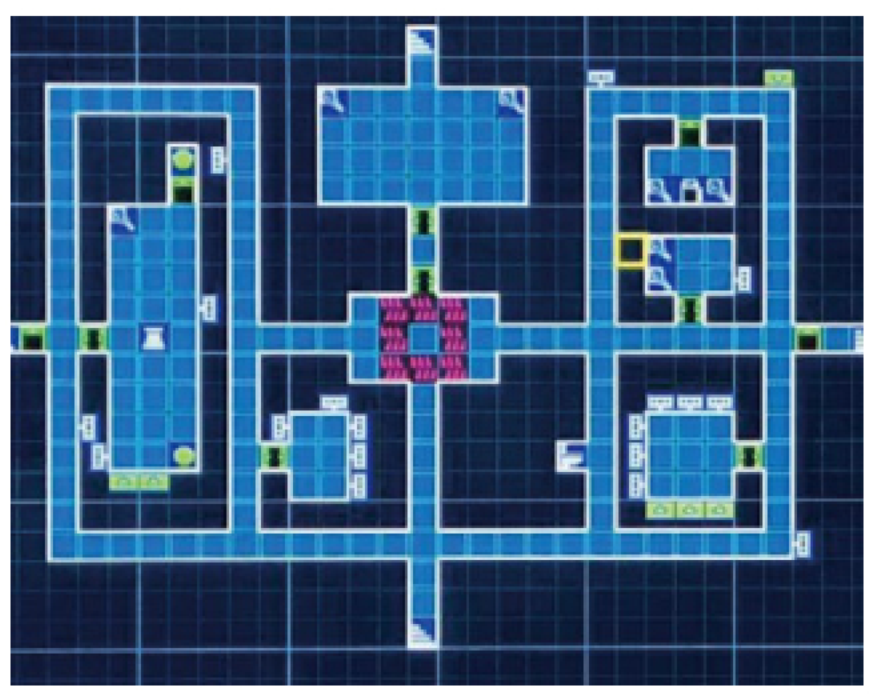
2. 观看基地的小电视，随后小岛北边再次飘来了新废墟。

3. 前往新废墟“クル-ズ客船ベルエモア”。

クル-ズ客船ベルエモア

注：探索该迷宫需要用到道具“ヤギの乳”、“岩盐”、“完熟リンゴ”、“タマゴ”4 个道具，依次可以从没有角的山羊怪身上、区域真白ガ-デンタワ-的海岸附近、区域真白ガ-デンタワ-的建筑物内调查苹果树、キャンプ场的蜥蜴怪身上获取。

●ラウンジデッキ



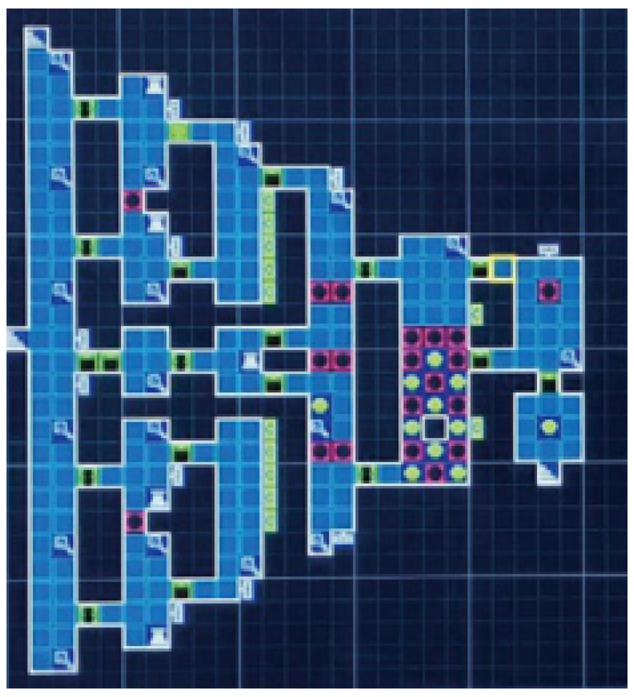
1. 在入口附近观看小电视。

2. 地图西侧的大房间内，拉下墙壁把手可以恢复供电，使场景变得明亮；站在发光的重力机关上，另一侧的门扉打开，朝该门扉投掷物品后，地图最西的门扉便会打开，通往区域“客室デッキ”，但暂时先不进去。

3. 地图东北侧的过道有一扇隐藏门扉，可调查过道尽头的紧急出口标记打开。

4. 地图东南侧的房间内，拉下墙壁把手可以打开通往下一区域的门扉，但同时也会触发房间外的箭矢陷阱。进门来到下一区域。

●客船后部・垂直デッキ



1. 掉进坑中会落入客船后部・浸水エリア的西侧，场内有许多电流地板，可通过墙上的装置断电。

Tips：不断电的情况下，也可以看准电流不闪光的瞬间穿过。

2. 地区分南北两侧，每一侧都有 2 个石台，往上面放置相应的物品便能解锁附近的门扉：北侧上石台→ヤギの乳、北侧下石台→岩盐、南侧上石台→完熟リンゴ、南侧下石台→タマゴ。相同一侧的门扉通往相同区域，因此只需在其中一个石台上放置物品即可。

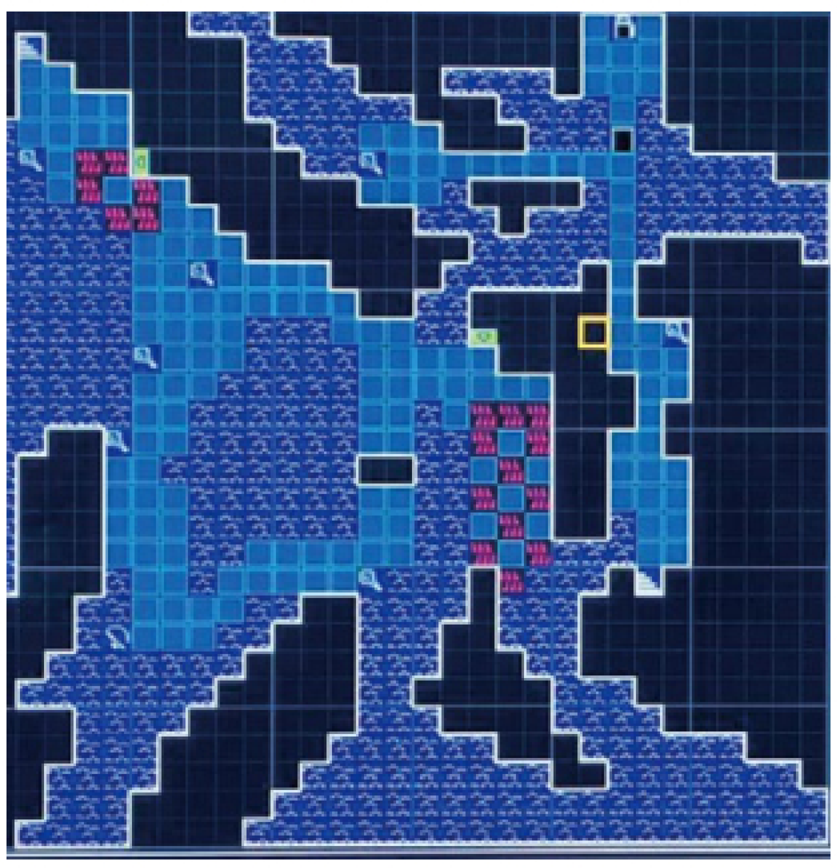
进门之后会发现，南北两侧的墙上各有复数个机关，启动北侧的眼镜符号机关、南侧的狸猫符号机关后，地图中央左侧的门扉便会解锁。

3. 前往标记处的房间观看小电视，往电视房间内的石台上放置物品，左侧的门扉便会打开。

4. 进入左侧门扉，立即向右投掷物件可以触发重力机关，解除地上的落穴陷阱，然后往左前进，把某处墙壁把手拉下后，返回之前的石台处。

5. 进入右侧门扉，来到布满落穴陷阱的房间。汽车一侧的墙上有把手，拉下后附近的门扉解锁，进门后跳进落穴，来到客船后部・浸水エリア的东侧。

●客船后部・浸水エリア

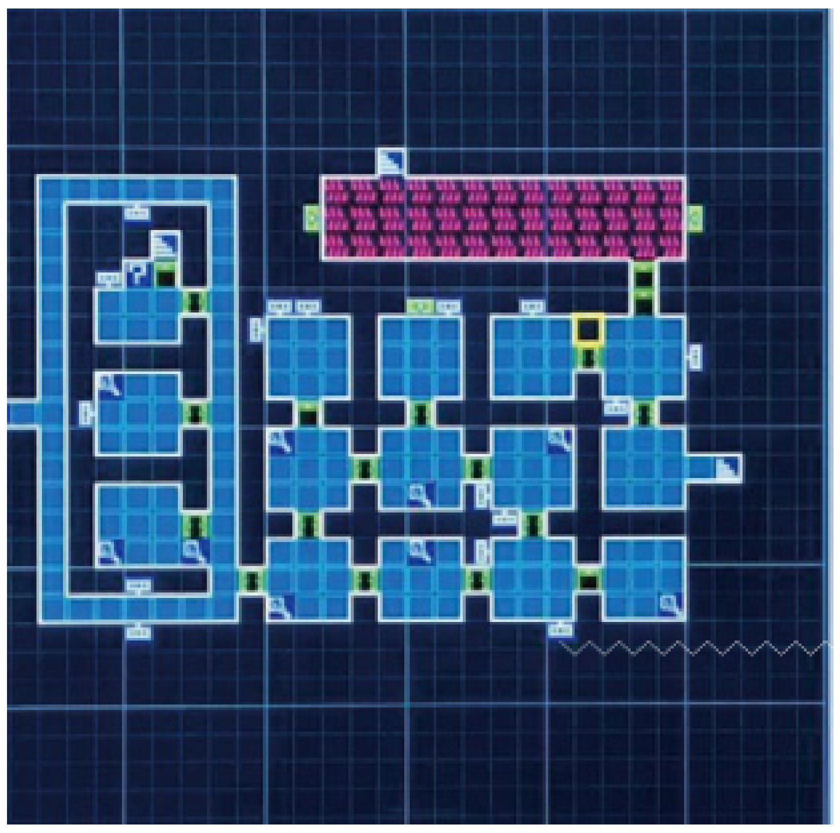


1. 最北侧有一个金库。

2. 在标记地点观看小电视后，调查旁边的发光物体获得钥匙 B，剧情后第三章结尾出现的强敌クロスケ再次袭来。玩家无需迎战，前往地图最南边，爬梯子返回垂直デッキ。

3. 返回第一个区域ラウンジデッキ，并从地图最西侧进入客室デッキ（门扉解锁方法参考前文“ラウンジデッキ”的攻略）

●客室デッキ



1. 地图中央的房间，启动墙壁上的机关可以恢复供电，使场景变得明亮。

2. 探索场景，从垃圾堆里取得红宝石“ルビ -”，把宝石放到地图西北侧房间内女神雕像的手中，一旁的门扉便会打开，可进入下一个区域“VIP デッキ”。

● VIP デッキ

1. 抵达深处，拉下墙壁上的把手，再使用寄生触手破坏附近的残旧门扉。

2. 调查桌子上的绿色闪光物件获得钥匙 A，强敌クロスケ再次出现。

3. 返回ラウンジデッキ，在中央的标记处触发剧情，接着使用 AB 钥匙打开前方的门进入客室デッキ。

●客室デッキ（东北侧）

1. 全是地刺陷阱的区域，把东西两侧墙壁把手拉下后门扉解锁，前往标记处观看小电视。

2. 从楼梯进入 VIP デッキ。

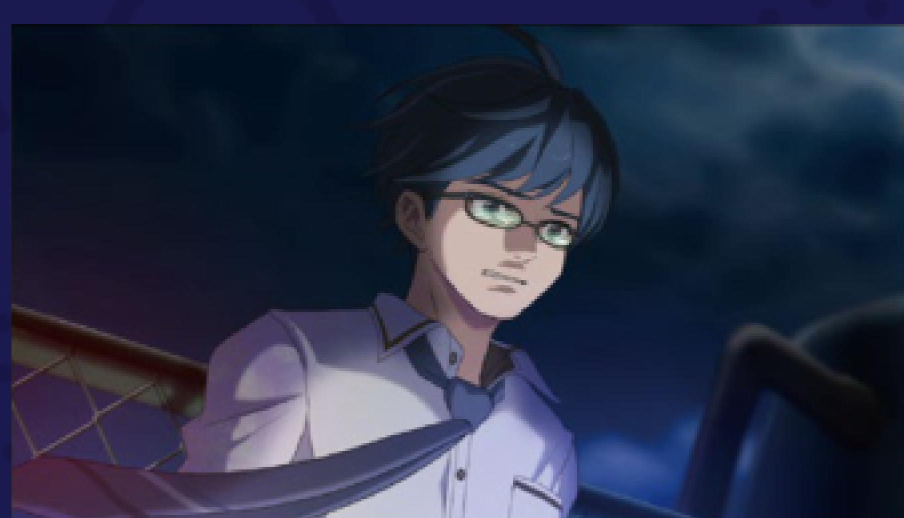
● VIP デッキ（东侧）

1. 进入 BOSS 门扉展开战斗。

BOSS战

BOSS 共有脚、左手、右手、头、裙子这 5 个可破坏部位，破坏双手和脚后再破坏裙子能获得奖杯。开战后建议把 BOSS 引到隔壁没有陷阱的房间，它的攻击范围是四周的一格，绕其背后再拉开距离进行输出会比较安全。

2. 打倒 BOSS 后，深处的房间内有克隆机，收取零件后本章结束。



STAGE05

1. 剧情后回到基地，克隆机为角色追加了新技能“シルバ - スト”。

Tips：限定在角色生命最后一天才能使用的技能，生命值徐徐减少，变成 0 时产生大爆炸，范围覆盖四周，威力极高。

2. 调查小电视，岛屿南边漂来了新废墟。

3. 前往废墟“コロモ温泉乡”。

コロモ温泉乡

注：温泉乡有 4 个区域，玩家离开岛屿后会被随机传送到一个区域。

1. 看完 4 个区域所有的小电视剧情。

2. 完成任意一个区域的谜题都可以打开通往中央温泉街的门扉，各区域解谜方法如下。

●いぬい门



注：被野猪撞到海里会团灭，注意不要与其正面对峙。

1. 以老年时期的角色组队（只有一人也可以），站在有伤害判定的温泉格子上受伤数次，直到画面左上方弹出文字提示“机械の动作音がした”。

2. 打开南侧的封印门扉，进入到中央温泉街。

●うしとら门

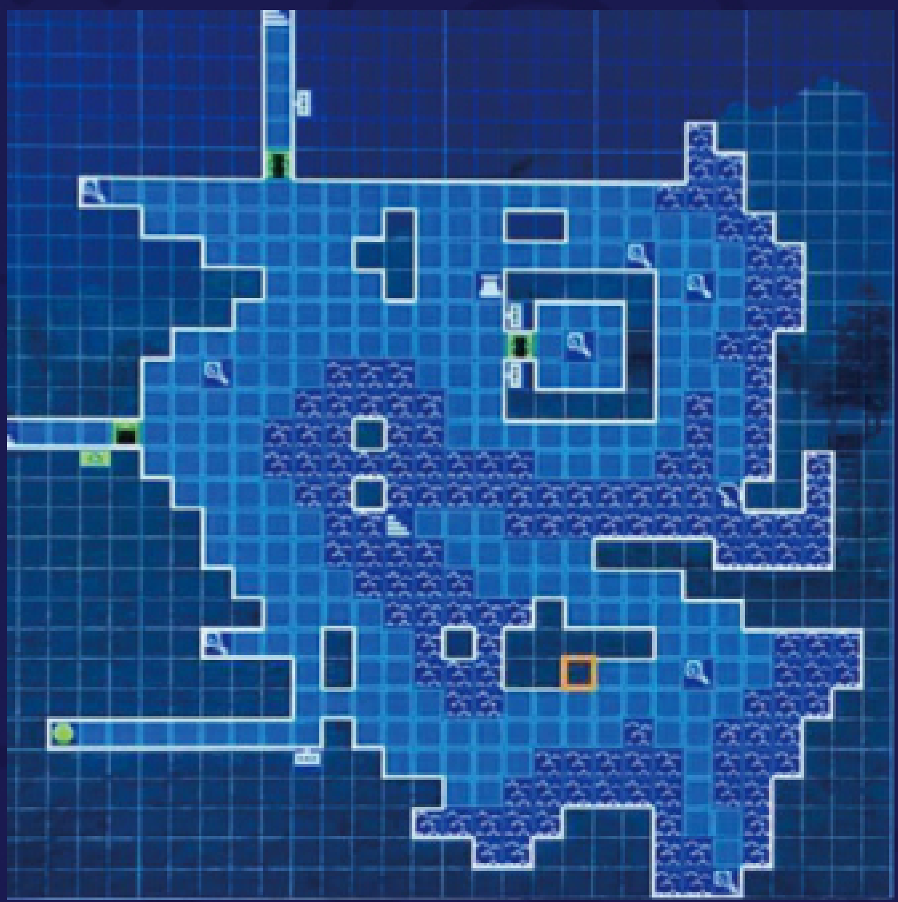


1. 碍路的竖立木板可通过机关放下。机关分别在地图的西南角、西北角，途中残破的木门可使用打击属性的武器敲碎。

2. 把宝石道具“パ - ル”放在封印门扉前的石台即可开门。

Tips：パ - ル可以在之前的游轮迷宫中获得。

●たつみ门

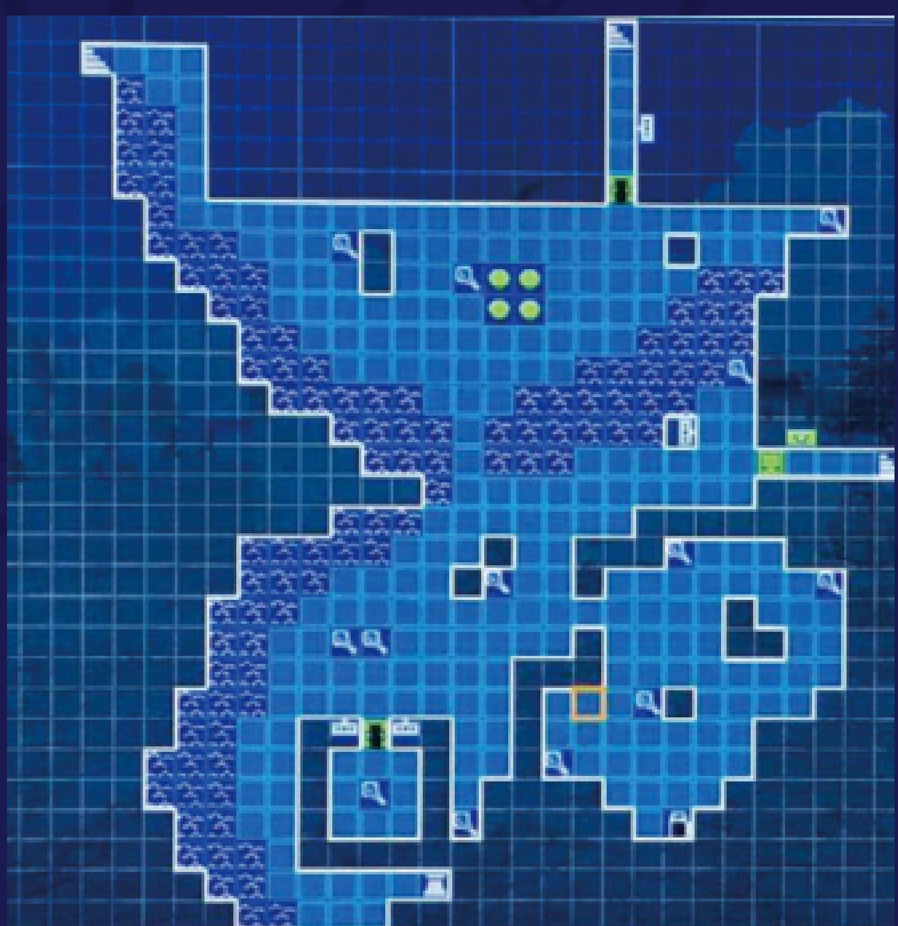


1. 地图西侧的门扉连通另一区域，需要启动西南侧过道尽头的装置才会打开。

Tips：装置会触发箭矢陷阱，因此要在过道入口把物品抛过去，再横向位移闪开箭矢。

2. 女性角色死亡 2 名，队长角色为男性时方可打开封印门扉。

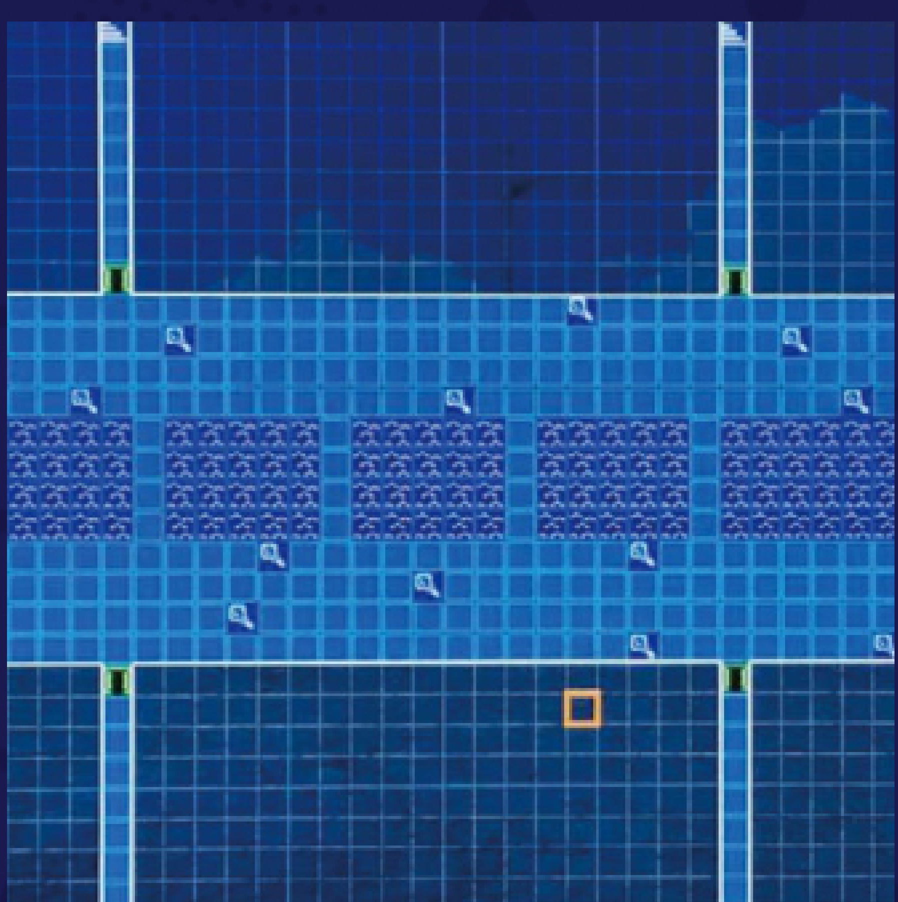
●ひつじさる门



1. 残破的木门可使用打击属性的武器敲碎。

2. 在温泉格子内休息（打开菜单选“休息”）数十秒后封印门扉打开。

●中央温泉街



1. 完成解谜、看完所有小电视剧情后，通往此区域的路上便会出现 BOSS 门扉，进门开始 BOSS 战。

BOSS战

BOSS 有 5 只，个别会潜伏在池中，当玩家靠近时便会跳起进行喷水攻击，范围广且威力高，惟一应对方法是扭动池子附近的转盘放入热水，把它们赶到陆地。处于陆地的 BOSS 会往前方喷射远距离的毒液，建议站在它们侧面、背面进行攻击。BOSS 的头部、脚都是可破坏部位。

2. 前往标记地点触发剧情，本章到此结束。

STAGE06

1. 前往基地触发剧情，克隆机追加了“相册”功能，可以浏览过去发生过的事件，事件中的角色还能设定年龄段。

2. 调查小电视，随后岛屿西北角漂来了新废墟。

3. 前往新废墟“皆阳学园初等科校舍”。

皆阳学园初等科校舍

注：本迷宫需要用到武器“火炎ピッケル”，它可以在工作台（Lv）处合成，所需素材为ピッケル、浮袋、トカゲの粘液。

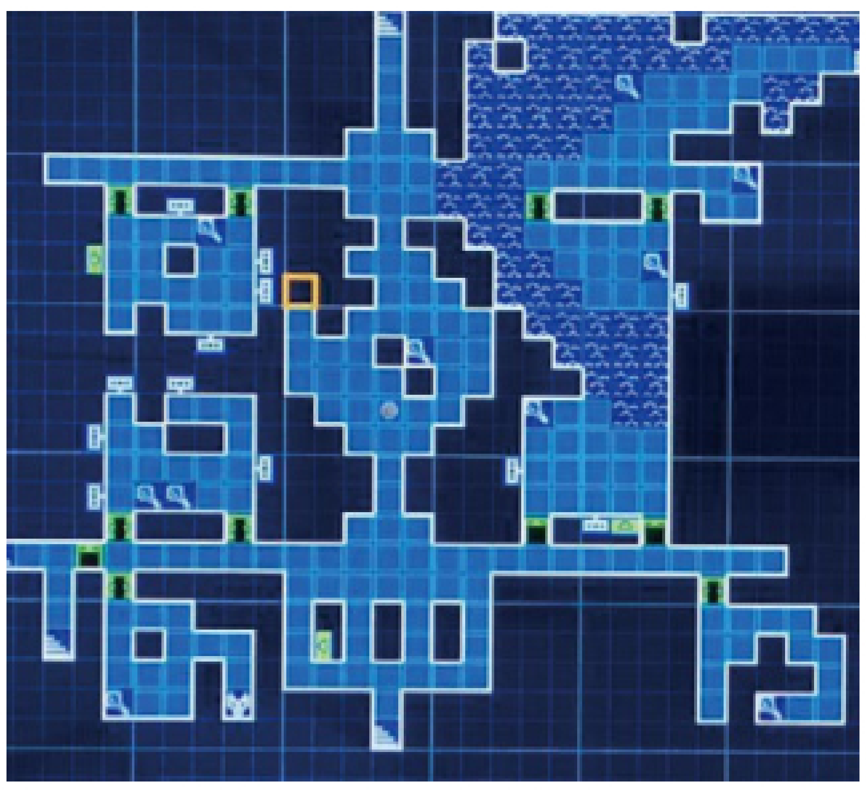
ピッケル：在第 3 个迷宫的“地下 1 阶 · 地下铁ホ－ム”区域打开金库获得；

浮袋：温泉乡迷宫怪物的掉落物；

トカゲの粘液：温泉乡蜥蜴怪的掉落物。

当然，如果嫌事前准备麻烦，也可以在本迷宫的第 3 层收集到这些素材，回到基地再制作。

●本栋 · 1 阶

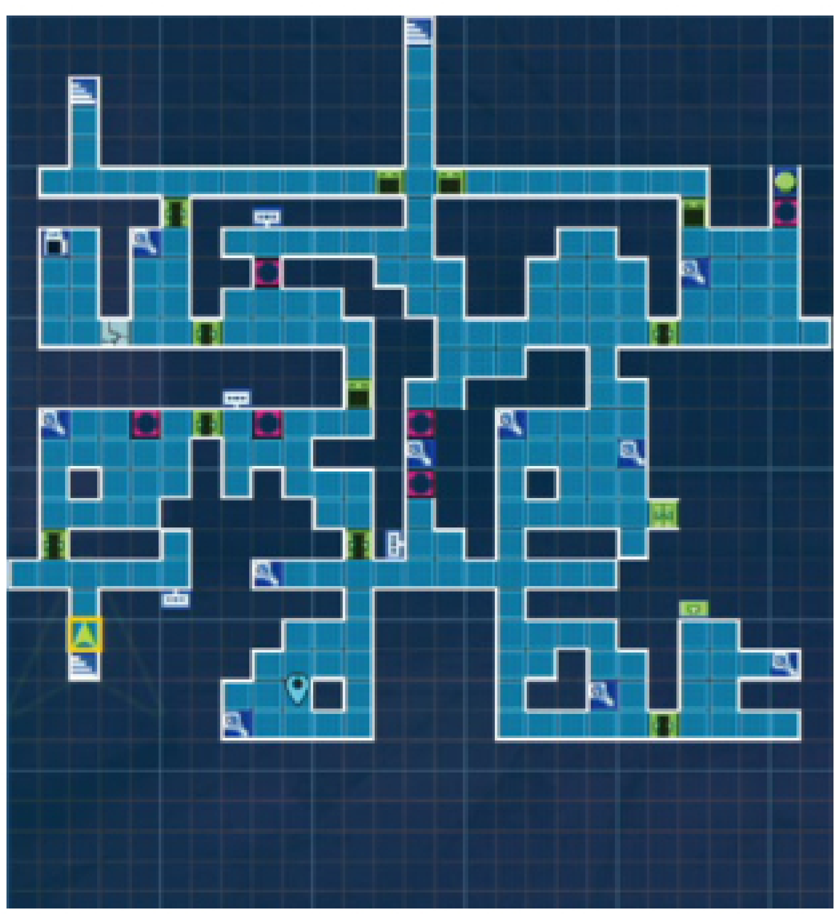


1. 依次前往各个标记地点。

2. 地图西北侧某个教室内，启动墙壁把手后，地图西南侧的门扉打开，进入后可以观看小电视。

3. 从附近的楼梯进入下一层。

●本栋 · 2 阶



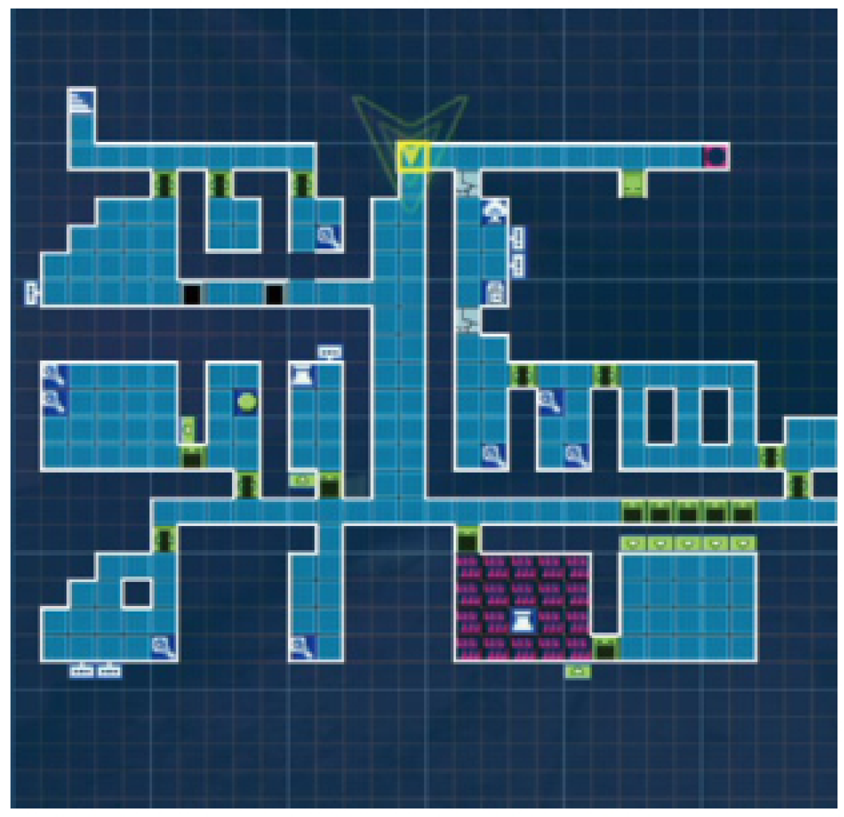
1. 写有“200KG”的墙壁附近有发光点，调查后获得“用具室の键”。

2. 地图东南侧的教室内，启动墙壁把手后，地图中央通往北方的门扉打开。

3. 使用用具室の键打开门扉，前往标记地点看电视，途中的木板门可用武器“火炎ピッケル”直接破坏。

4. 从附近的楼梯进入下一层。

●本栋 · 3 阶



1. 地图西侧的房间内有重力机关，引导附近的怪物站在上面，可以打开房内的另一扇门以及地图中央的门。

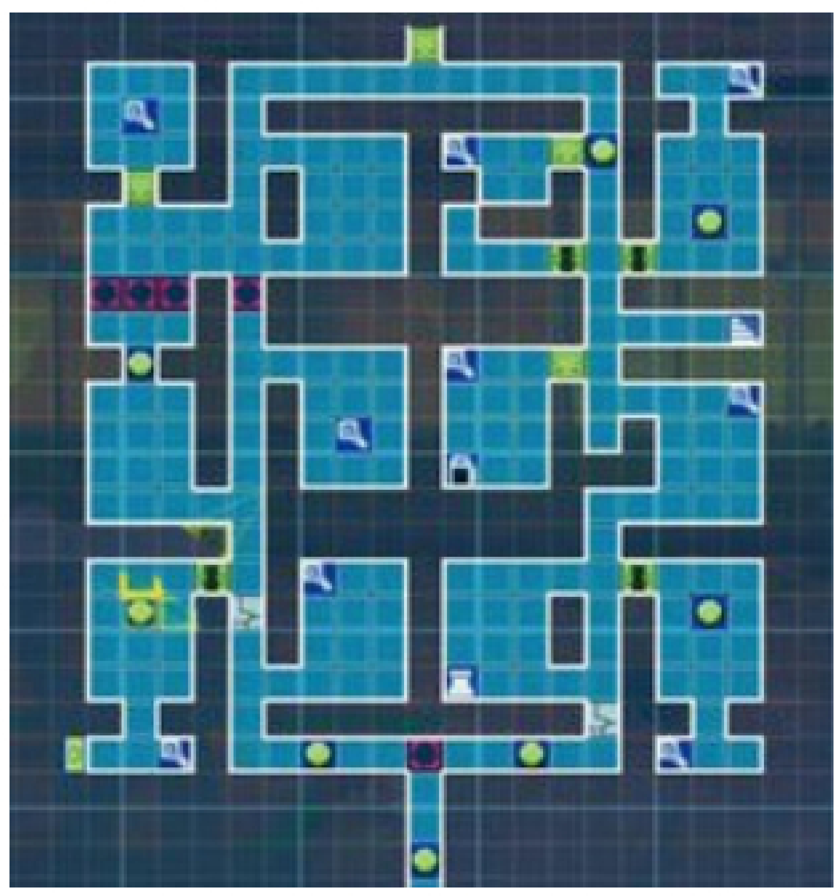
2. 地图中央的门内，在石台上放置食物，地图东北侧房间便会开放，里面能获得合成武器“火炎ピッケル”所需的素材：ピッケル、浮袋、トカゲの粘液。

3. 地图东南侧的房间内布满陷阱格子，取走其石台上的物品后便会喷出毒气，进入右侧的房间，可以看到窗户下有一排开关，按以下顺序启动：右 1、左 1、左 2、右 2、中央、左 2，完成后窗外的路段畅通无阻。

4. 地图中央可观看小电视，剧情后获得“教室の键”。

5. 回到本栋 · 2 阶，北侧开放了新的道路，可以到达特别栋 · 2 阶。

●特别栋 · 2 阶



1. 本层碍路的木板门可以使用武器“火炎ピッケル”破坏。

2. 使用“教室の键”打开地图西侧的门，进入观看小电视。踩踏教室地面的装置后，黑板会发出音波，闪开音波让其击破后方裂墙。进入墙后的空间，拉下把手机关。

3. 地图最北的门扉打开了，可以前往特别栋 · 1 阶。

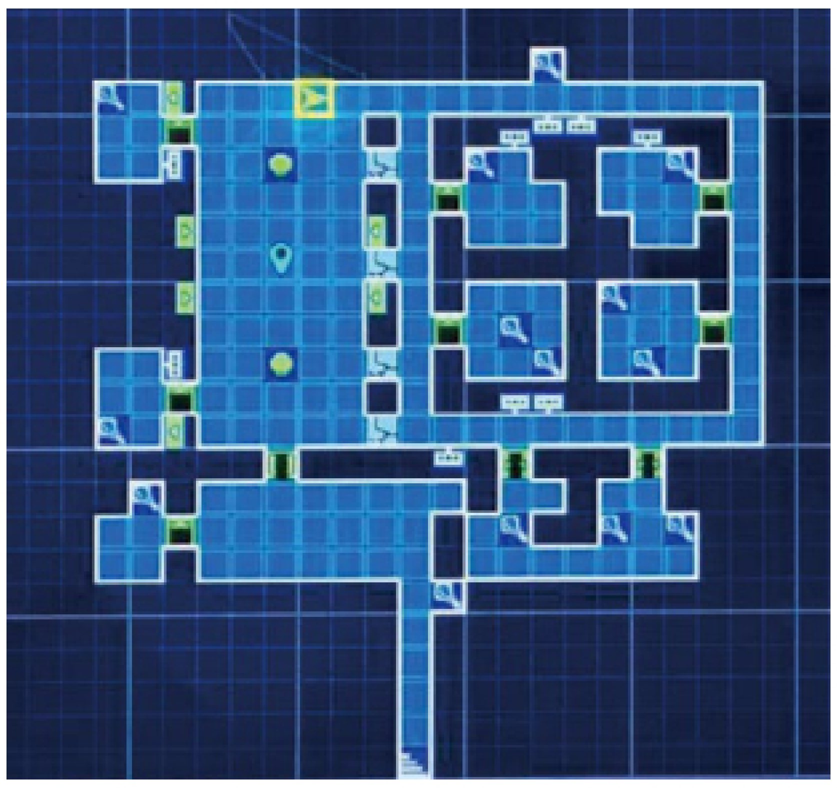
●特别栋・1 阶



1. 地图西南侧的教室内有存档点。
2. 进入地图最北侧的门扉可以前往体育馆。

Tips：万一此门关闭，也可从上一层最北边的落穴掉至门内。

●体育馆栋



1. 起点不远处触发剧情。
2. 打开房间内的 BOSS 门扉展开战斗。

BOSS战

BOSS 的花朵部位能发出音波攻击，伤害为四周一格，虽然能被破坏，但会再次长出，玩家必须找到藏于区域中的小石像并将之破坏，才能抑制花朵的再生力。

进入石像所在的房间能听到手机铃声，铃声会召来 BOSS，注意不要被困在房间内。石通常处于画面中央的地上，发现后要抓紧时间攻击。石像受到一定伤害后会变成石灰移动到别处，石灰带有伤害判定。

打倒石像后便可以攻击 BOSS 了，先破坏花朵部位再攻击本体即可取得胜利。

3. 前往标记地点回收零件。
4. 离开房间来到 BOSS 门扉前触发剧情，随后本章结束。



STAGE07

1. 在基地外左侧的标记地点观看剧情。
2. 前往北边的新废墟“ヒラサカ记念病院”。

ヒラサカ记念病院

●1 阶・总合受付



1. 在地图中央右下的小房间内，把途中捡到的水瓶放到石台上，通往标记地点的门便会打开。
2. 地图北侧，启动墙上报警器一样的机关后，北边两扇不同的门会打开，有时间限制，需要抓紧时间通过，在标记地点触发剧情。
3. 一路向西，通过楼梯进入下一区域。

●2 阶・外来／病室

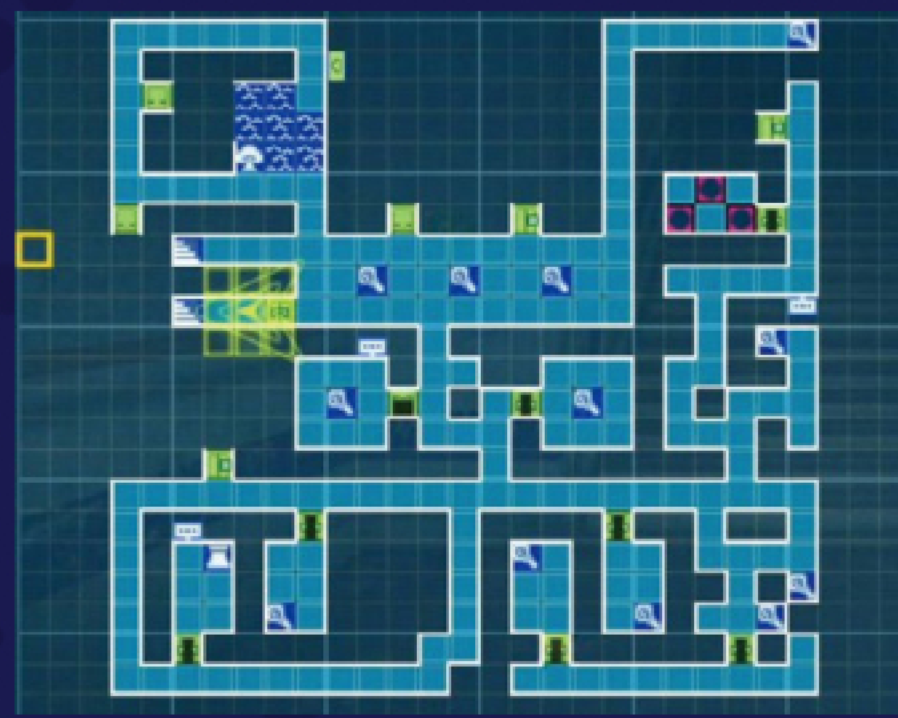


1. 入口附近，踩踏星星符号的地板后，一旁的门与地图中央的门同时打开。通过中央门继续前进，在标记地点触发剧情。
2. 地图东北侧，在石台上放置合计超过 5kg 的物品后，一旁的门以及地图西侧的门开启，通过西侧门后的楼梯进入下一区域。



1. 入口附近，踩踏星星符号的地板后，一旁的门与地图中央的门同时打开。通过中央门继续前进，在标记地点触发剧情。
2. 地图东北侧，在石台上放置合计超过 5kg 的物品后，一旁的门以及地图西侧的门开启，通过西侧门后的楼梯进入下一区域。

●3 阶・病室

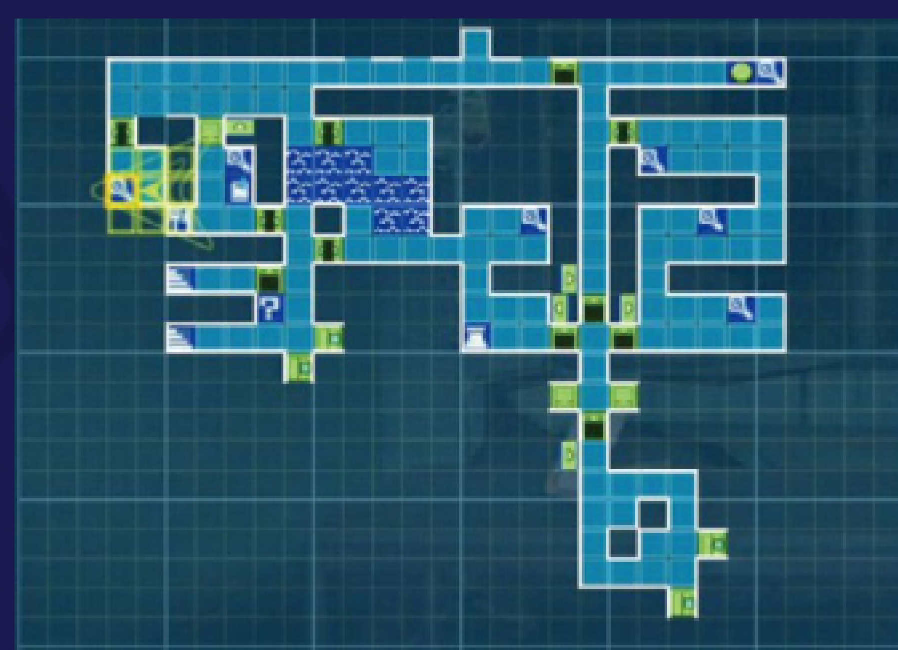


1. 地图中央的方格子房间内，调查获得道具“白衣”。
2. 地图西南侧的房间内，把白衣放到石台上，中央左侧的门便会打开，进入此门调查发光点获得钥匙“レベル 2 キー”。
3. 拿到钥匙后敌人クロスけ出现，不必与之战斗，专心逃跑。

Tips：过道中容易被敌人围堵，蓄力攻击クロスけ的心脏可以使他后退。

4. 探索地图东南侧，在某个房间内调查发光点获得钥匙“レベル 3A キー”。
5. 入口的下方，使用钥匙开门进入下一区域。

●4 阶・医局／事务



1. 入口附近的房间内有存档点。
2. 地图东北侧，踩踏地面的机关后，地图最西北的门扉打开，里面可以获得钥匙“レベル 4 キー”。
3. 存档点房间门外，把宝石“ルビ -”放到女神像手中开启旁边的门，可进入下一区域。

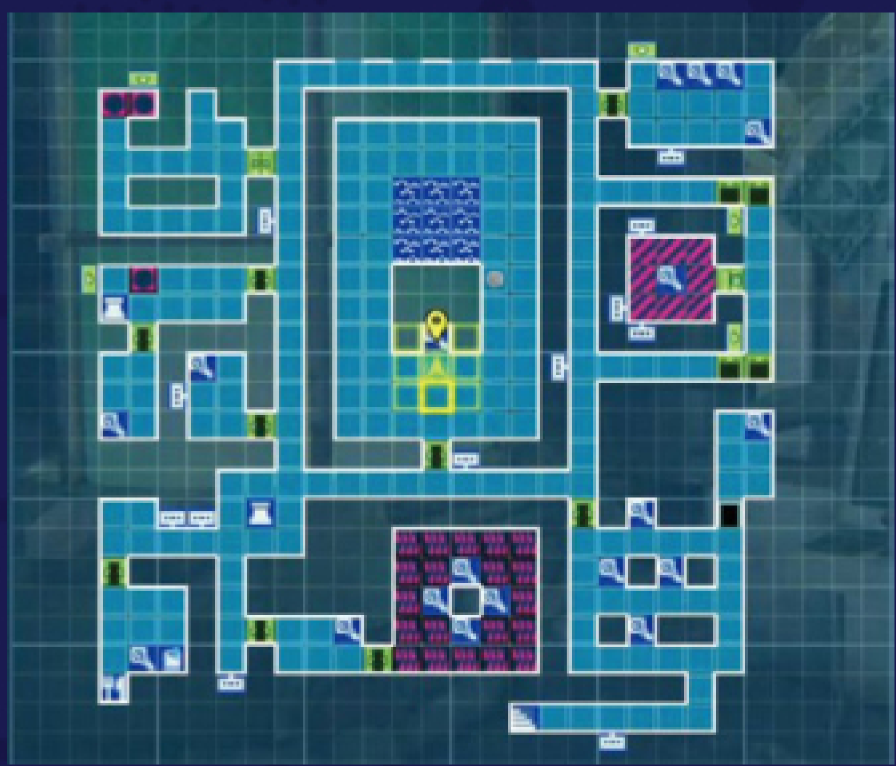
Tips：宝石可以在之前的楼层中捡到，也可以回到第四章的迷宫取走以前放置的宝石。

●5 阶・特别病栋



1. 地图东北角的房间内可以拿到 20 个强化武器的材料。
2. 地图东南角的房间内，把化学药瓶“トリクロロメタン”放在电脑机器上即可打开地图中央右侧的门，前往标记处的陷阱房间观看剧情。
3. 调查陷阱房间内的桌子物品可以打开附近的门。
4. 通过楼梯进入下一区域。

●6 阶 · 研究所分室



1. 地图西南角的房间内有存档点。
2. 前往标记地点触发剧情。
3. 在地图中央的房间内触发 BOSS 战。

BOSS战

BOSS 朝向前方的攻击范围很广，尾巴还能扫击四周，站在侧面、背面的远处进行攻击会比较安全，有弓箭可以先射一波。把 BOSS 的脚、右手、触手、尾巴这 4 个部位都破坏后，它的心脏便会露出，集中火力攻击心脏即可获胜。

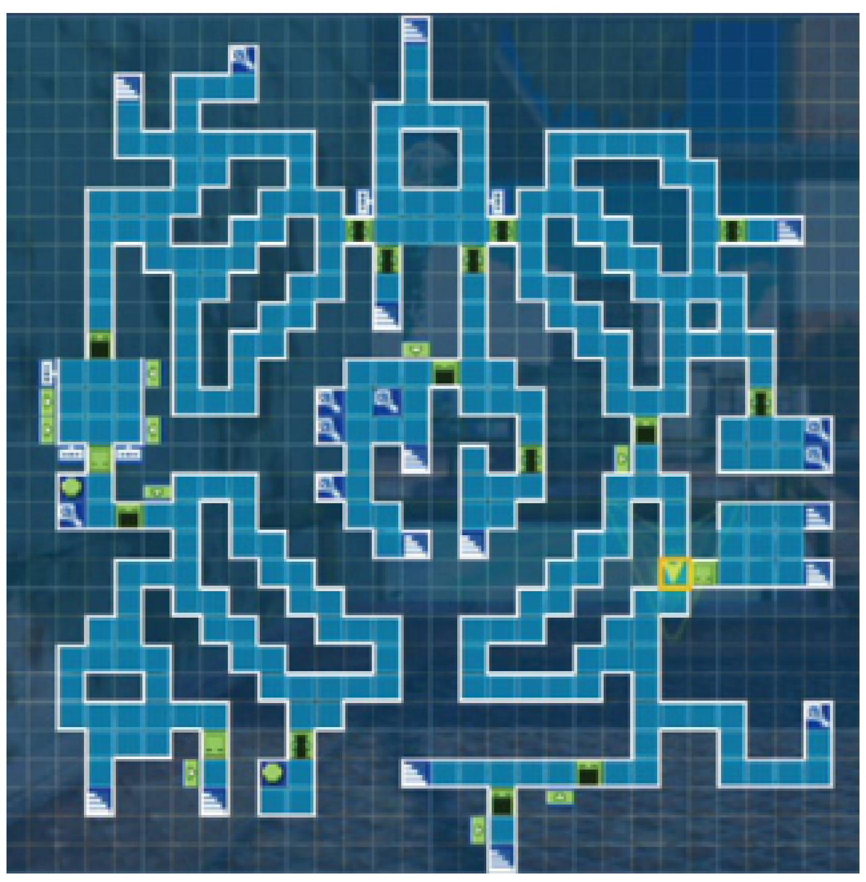
4. 回收零件后本章结束。

终章

1. 前往小岛西侧的海岸。
2. 进入新废墟“真白ナノテクノロジ-研究所”。

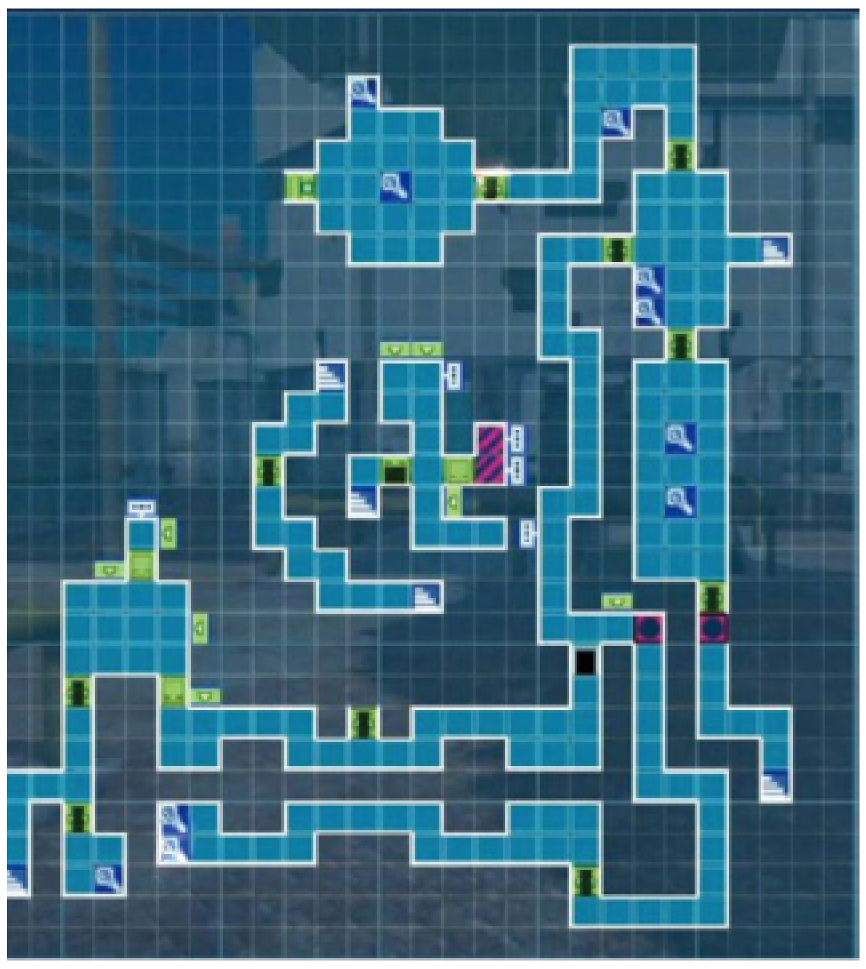
真白ナノテクノロジ-研究所

●海上プラント · 1 阶



1. 往东走，在深处的房间内拿到等级 1 的钥匙“レベル 1 キー”。
2. 回到入口，打开东侧写有“1”字的门，探索门后区域，再次取得等级 1 的钥匙。
3. 从钥匙附近的楼梯前往下一区域。

●海上プラント · 2 阶

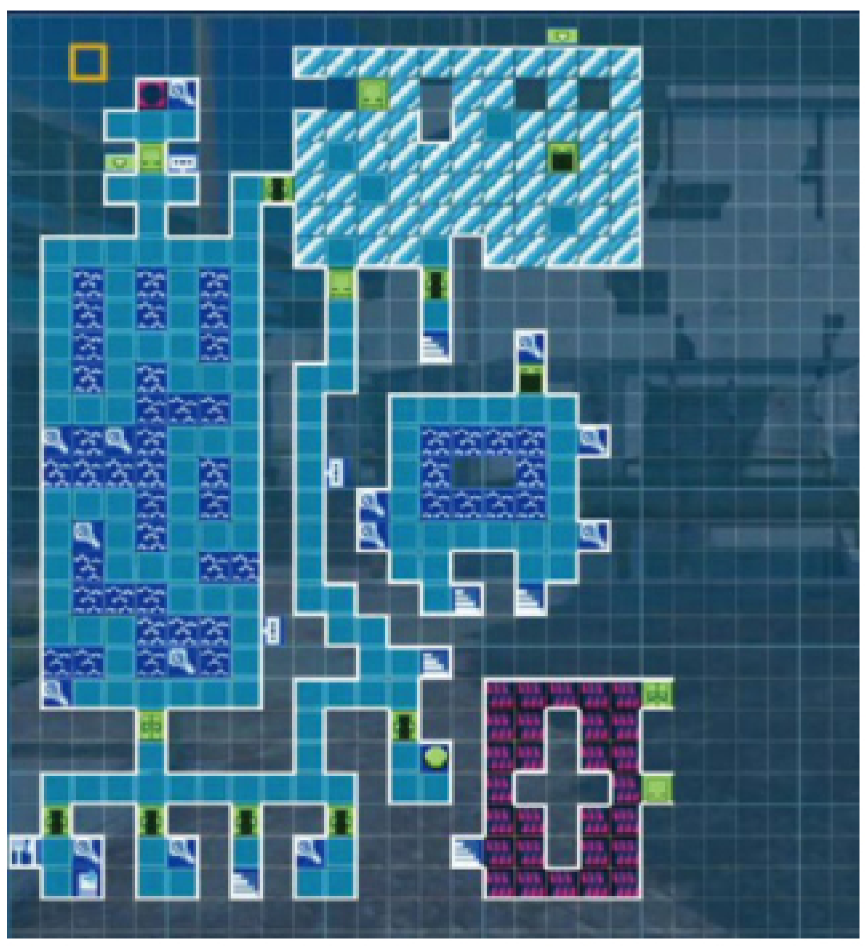


1. 使用钥匙打开东侧的门，在里面取得等级 1 的钥匙以及能打开“D”门的钥匙。
2. 打开房间的“1”门继续前进，途中拉下墙壁把手可关闭落穴陷阱，在道路深处取得等级 1 的钥匙。
3. 回到原来取得钥匙的房间，爬梯子回到上一区域，前往标注地点观看剧情，随后强制返回小岛。

Tips：需要用到等级 1 钥匙与“D”门钥匙。

4. 准备好后再一次前往废墟迷宫，从第一层中央门扉进入研究所。

●研究エリア · レベル 1



1. 面前是铺满冰块的房间，此处是第一个谜题，踩在冰上会直线移动，直到碰壁才会停下。按以下地图方向（非面对方向）顺序行进可以进入西侧的房间：①上、右、上、装置 1、下（柱子升起前）、左、下、右、上、右、下、装置 2、左、上、左、下、左、下、右、右（回到起点）；②上、右、上、装置 1、下（柱子升起前）、上（柱子升起后）、左、左。

Tips：启动装置 1 后会听见计时声，结束后场中会升起柱子。

2. 西侧房间内是第二个关卡谜题，墙壁会发射音波，把握音波的发射时间往地图南边走，可在某个房间内找到楼梯，到达下一区域。

Tips：第二关起点往右走，掉进房间内坑会落至研究エリア · レベル 2。

●海上プラント · 1 阶

1. 往北走，在地图西侧的某个房间内获得等级 1 的钥匙。该房间贴满海报，逐一调查可以打开另一扇门，不过要注意个别海报会启动飞刀、爆炸等陷阱。
2. 原路返回，通过地图西南角的楼梯进入下一区域。

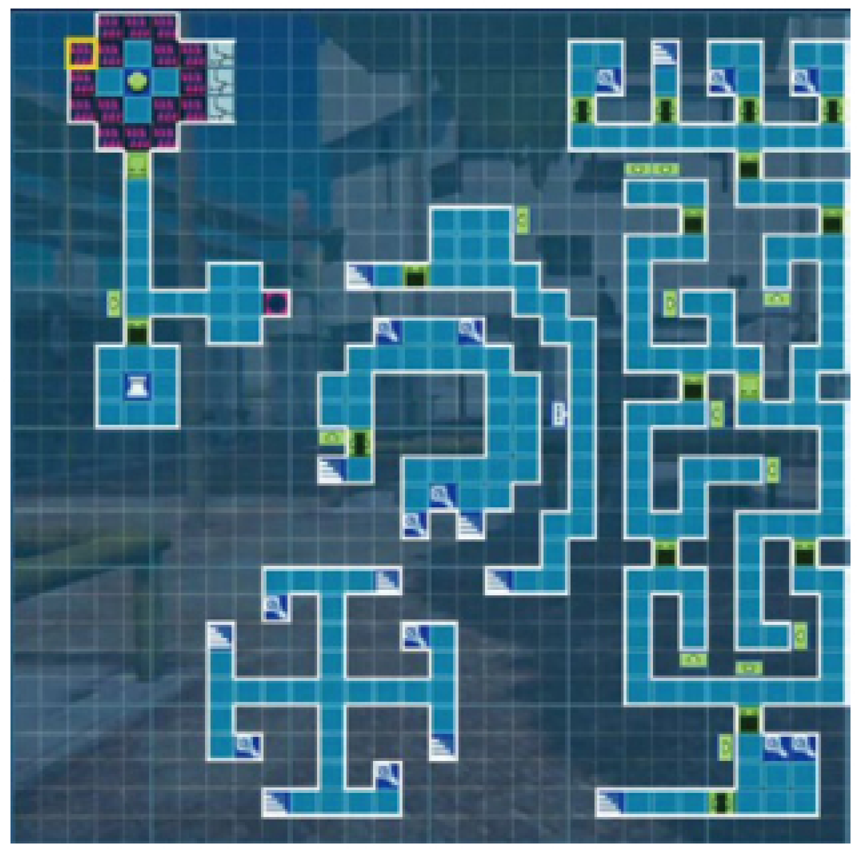
●海上プラント · 2 阶

1. 很多人形生物的房间内，按下东侧墙壁的黄色按钮后，北侧门打开。进入北侧门，调查左侧的装置，再出到门外，按下左侧的黄色按钮。
2. 继续前进，找到梯子后进入下一区域。

●海上プラント · 3 阶

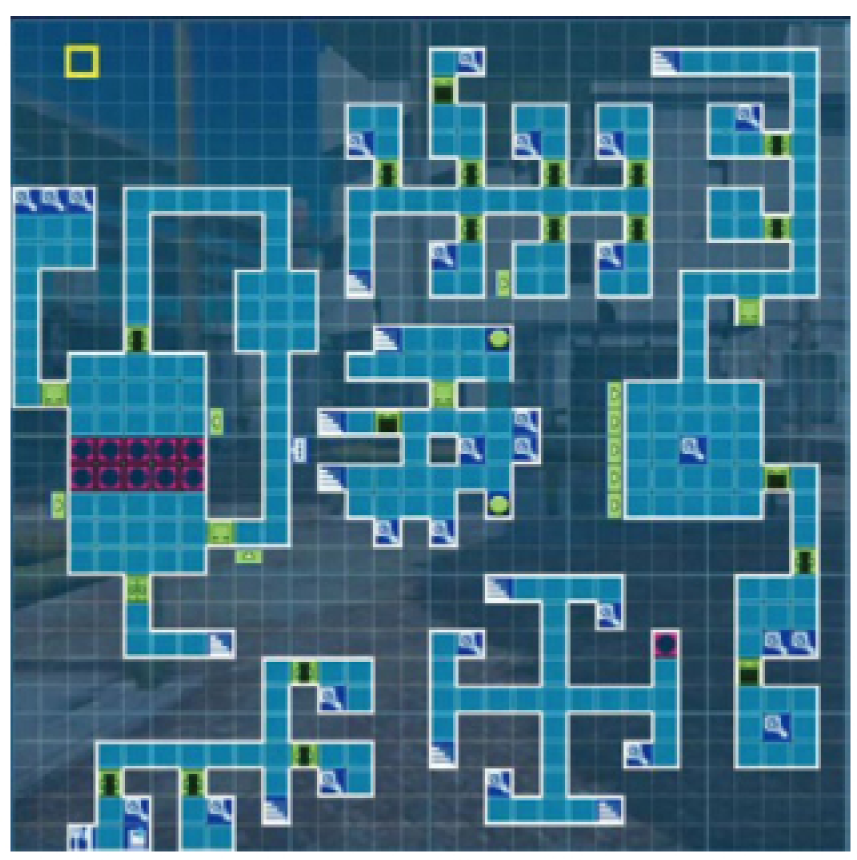
1. 往西北方向走，在遇见的第二个石台上放置物品可打开北边的门。
2. 墙上很多把手的房间，地图北侧右二的把手可打开东侧门扉。
3. 下一个房间，按下西北角的黄色按钮后门扉开启，出到外面取得“C”门钥匙。
4. 回到研究エリア · レベル 1，从地图西北角房间内的落穴掉至研究エリア · レベル 2，再从南侧的房间内落穴掉至研究エリア · レベル 3，接着从南侧的楼梯进入到研究エリア · レベル 2 的十字路口分道区域。

●研究エリア · レベル 2（分道）



1. 有 4 个方向，进入东侧楼梯前往研究エリア · レベル 3。

●研究エリア · レベル 3



1. 有 4 个方向，进入北侧楼梯前往研究エリア · レベル 2。

●研究エリア · レベル 2

1. 进入北侧楼梯前往研究エリア · レベル 3。

●研究エリア · レベル 3

1. 在某个小房间内拉下墙壁的把手后，地图北

边的门扉解锁，进门调查桌子获得“クリアランスLv2：ワンタイム”。

2. 返回分研究エリア・レベル 2（分道），再从东楼梯进研究エリア・レベル 3→从南楼梯进研究エリア・レベル 2。

●研究エリア・レベル 2

1. 场地内有很多道门，需要拉动墙壁把手来解锁，每个把手代表一个星座，破解谜题的方法并不惟一。

Tips：最上层 4 道门扉并不会自动打开，道路通畅后需要玩家自己到最北侧逐个打开。

2. 从北侧的门扉进入研究エリア・レベル 3。

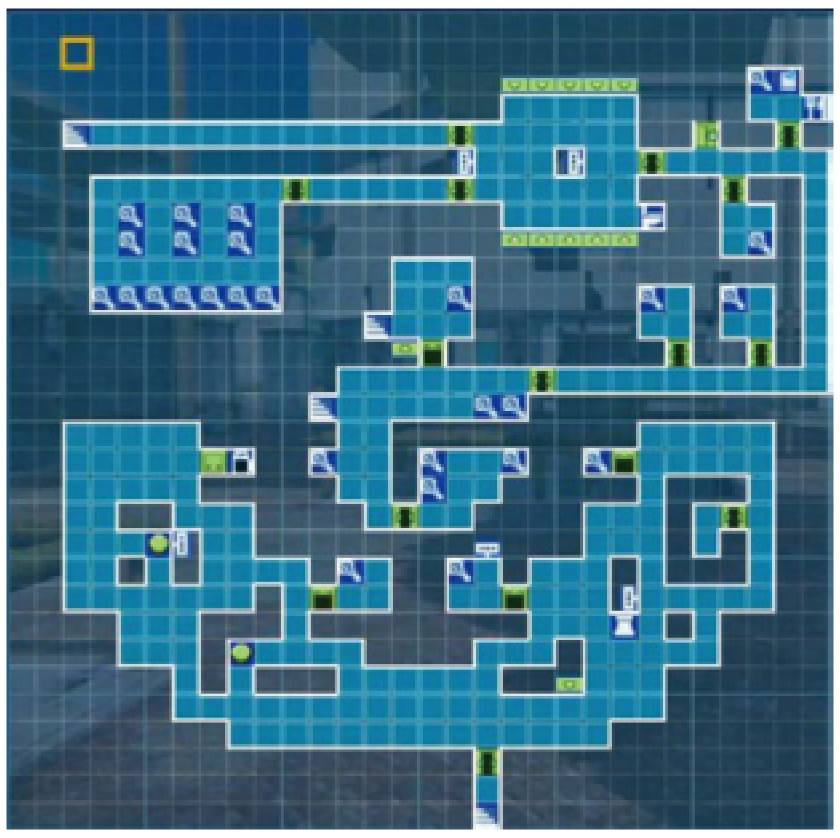
●研究エリア・レベル 3

1. 墙上有许多把手的大厅，拉下代表处女座、天秤座的把手即可打开东侧门扉。

2. 继续前进，调查发光点获得“クリアランスLv2：ワンタイム”。

3. 返回分研究エリア・レベル 2（分道），从东楼梯进研究エリア・レベル 3→从东侧落穴掉进研究エリア・レベル 4。

●研究エリア・レベル 4



1. 本层有第六章的 BOSS 在走动，打倒方法与之前相同，先找出石像并击破，最后才能把 BOSS 打倒。

2. 在地图东南侧的石台上放置道具“花火”后，石台北边的门扉解锁，里面可以取得“クリアランス Lv2：ワンタイム”。

3. 从南侧的楼梯进入海上プラント・1 阶。

●海上プラント・1 阶（C 字母路线）

1. 回到最初的入口附近，打开“C”字母的门，一路使用钥匙前进，到达 3 阶，再从 3 阶东侧跳进坑里落至 2 阶。

2.2 阶北侧的墙上有两个把手，拉下后等待一段时间，西侧的门扉便会打开，可以回到 1 阶并触发小电视剧情。

3. 从楼梯到研究エリアレベル 1，再从右侧的楼梯到研究エリアレベル 2，在“B”字母门旁拉下把手后返回研究エリアレベル 1。

4. 地图中央出现了重力机关，向那里投掷物品，北侧的门扉打开，里面可以拿到钥匙“クリアランス LvB”。

5. 再次从从右侧的楼梯到研究エリアレベル 2，使用钥匙打开“B”字母门，里面的楼梯通往研究エリアレベル 3。

6. 研究エリアレベル 3，往重力机关放东西可以破坏西侧的墙壁，往墙后的另一个重力机关投掷东西可以打开附近的门扉，里面的楼梯通往研究エリアレベル 4 的一个小房间。

7. 调查小房间的克隆机会触发剧情并获得钥匙“クリアランス LvA”，接着开门走出去，打开“A”字母门扉，进入到研究エリアレベル 4 的最深处。

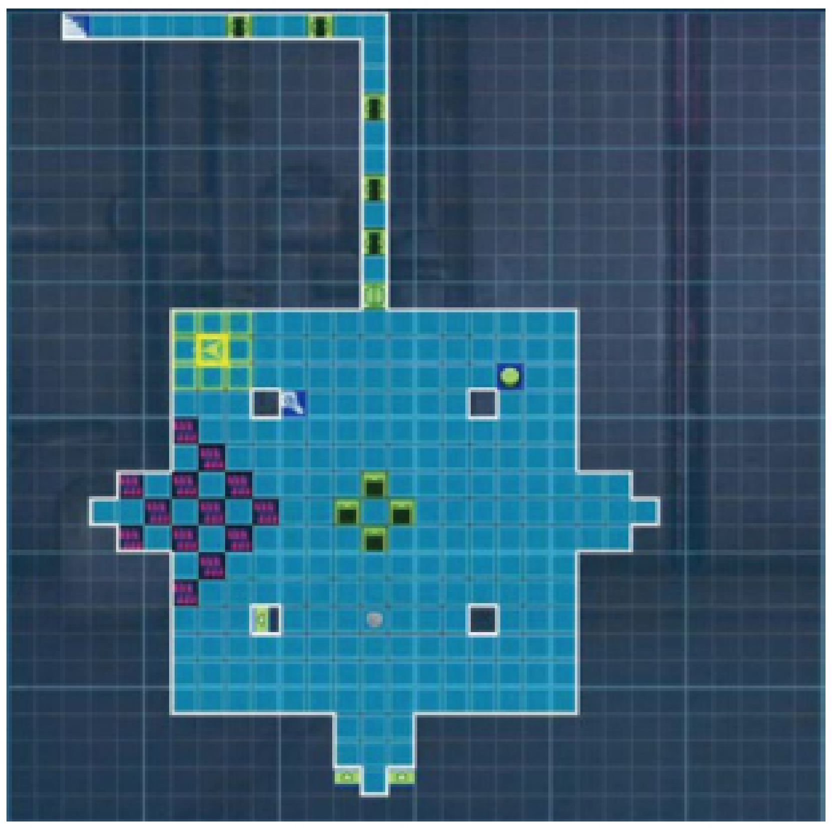
●研究エリア・レベル 4（最深处）

1. 最深处的大厅有 10 个墙壁把手，各对应一个符号，按以下符号顺序拉下把手：◆→▲→□→○→□→▲→○→■，完成后按下西侧的“START”按钮便会开门。

2. 东侧下门内取得情报后会跳杯“深层の真相”。

3. 东侧上门通往 MANI 最深部。

● MANI 最深部



BOSS战

第一阶段：此战会中麻痹异常，最好事前准备好治疗药物或能应付的触手。BOSS 的弱点是其正面的控制器部分，不过其攻击范围很广，主打击横纵两个方向，因此建议尽量在 BOSS 对角方向走位，并且保持一定的距离。战斗过程中会出现一些杂兵，可启动地图石柱上的机关放出音波，将杂兵引导音波处再与之战斗，能够快速清理完毕。

BOSS 受到一定伤害后会用机械把自己包裹起来，玩家可以找到石柱上的机关卸下它的武装。值得一提的是，被包裹的 BOSS 会失去行动能力，可以在这期间休息补充 HP。

第二阶段：BOSS 会使用各种大范围招式，一边拉开距离一边蓄力，靠近打出一击后立刻撤退是比较稳妥的打法。建议先击破 BOSS 背部与侧面的触手，最后再集中火力攻其本体。本战的场地很大，玩家伤势较重时不妨远离 BOSS，利用短暂的时间补充一下 HP。

奖杯列表



杯种	名称	说明
白金	全取得	取得全部奖杯
铜杯	プロロ-グクリア	完成序章
铜杯	STAGE01 クリア	完成章节STAGE01
铜杯	STAGE02 クリア	完成章节STAGE02
铜杯	STAGE03 クリア	完成章节STAGE03
铜杯	STAGE04 クリア	完成章节STAGE04
铜杯	STAGE05 クリア	完成章节STAGE05
铜杯	STAGE06 クリア	完成章节STAGE06
铜杯	STAGE07 クリア	完成章节STAGE07
铜杯	中央塔突破	突破终章迷宫的中央塔区域
银杯	FINAL STAGE クリア	完成终章
银杯	シルバ-スト！	使用1次爆发模式（シルバ-スト）
铜杯	クリオネ	使用1次寄生触手（クリオネ）
金杯	ひとつながりの手记	收集完所有漂流废墟的手记
银杯	“怠惰”の编集者	取得日暮ハルト的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“嫉妒”の芸术家	取得三花缔リョウ的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“愤怒”の农家	取得玖保田ゼン的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“强欲”の医者	取得一叶マモル的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“色欲”の花屋	取得芒野リンコ的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“暴食”のお嬢样	取得真白ユマ的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“傲慢”の警察官	取得濑户内ミナモ的全部死亡奖励（シガバネ）
银杯	“原罪”の少女	取得比良坂サチカ的全部死亡奖励（シガバネ）
金杯	ガレキ岛の生活改善	基地所有设施的等级都升到最高
铜杯	スコアランキング制霸！	占领克隆机SCORE分数榜的所有名次
银杯	やり手のゲ-マ-	进入克隆机小游戏的排行榜
铜杯	哀しみ	便意突破极限而漏尿
金杯	深层の真相	解开终章最后的谜题，并把研究エリア·レベル4最深处的房间调查完毕
铜杯	ブラックスミス	把武器强化至99+
铜杯	クッキングマスタ-	制作了全部料理
铜杯	绊	全角色的好感度达到最大
银杯	ネクタイ破坏	破坏STAGE01的BOSS的部位
银杯	ヒゲ破坏	破坏STAGE02的BOSS的部位
银杯	ランドセル破坏	破坏STAGE03的BOSS的部位
银杯	ドレス破坏	破坏STAGE04的BOSS的部位
银杯	ワニ头破坏	破坏STAGE05的BOSS的部位
银杯	花破坏	破坏STAGE06的BOSS的部位
银杯	ア-マ-破坏	破坏STAGE07的BOSS的所有部位
银杯	疑似クリオネ破坏	破坏终章的BOSS的所有部位



Compile Heart 近期的作品都较为注重剧本方面的打造，除去与电击文库合作的《神狱塔》，本作更是找来了《尸体派对》的剧本家祁答院慎老师来撰写剧本。现实世界与游戏世界之间交错的题材近年并不少见，但在剧本的加持下，充满了“虐女主”气息的本作又能给玩家带来什么新的冲击？本文为玩家带来了游戏中文版的攻略，方便玩家在欣赏剧情之余能更顺利地进行攻关与白金。

文 果汁　美编 Juxi

PS4		
死亡终局 轮回试炼		Compile Heart
Death end re；Quest	角色扮演	中文版
2018 年 6 月 28 日	本地 1 人	无对应周边
售价为 428 港币		

基本操作

按键	功能（探索 / 战斗）
左摇杆	角色移动
右摇杆	镜头调整
方向键	选择项目
○	奇袭动作、确定、调查 / 快速发动技能
×	取消、跳跃 / 调查场景与敌人
△	打开主菜单 / 选择指令技能

按键	功能（探索 / 战斗）
□	使用 Bug 动作 / 换人
R1	切换项目
R2	前往现实世界
L1	切换项目
L2	前往世界奥德赛
R3	开启冲刺
触摸板	开启剧情片段 / 开启程序劫持码

系统详解

注：由于本攻略以中文版为基础，主菜单的功能便不予介绍。

战斗系统

战斗界面



Command：选择技能。1 回合能选择 3 个技能，攻击、防守、使用道具等基础指令也包含在技能当中。按下触摸板或选择满 3 个技能后进入技能发动阶段，技能按选择的顺序发动。可在战斗中使用的技能只有 16 个，习得超过 16 个以上的技能时需要进主菜单的“技能”项目编辑所需技能。

Action：快速发动 3 次技能。默认下此项是直接选择 3 次普通攻击，可在主菜单调整自己常用的技能组合，等同于略过选择环节，加快战斗节奏。

Search：调查场景要素。场地里的 Bug 详细状况以及敌人的数据都可以在此项查看。

①场地的 Bug 数量。下降至 50% 后就可以按触摸板发动程序码劫持，为战斗提供丰富的支援手段。

②行动顺序槽。显示战斗中所有角色的行动先后顺序，顺序先后由上至下。

③角色污染度。到达 80% 会进入外挂形态，到达 100% 会陷入行动不能的状态。

④切换视角。

⑤固定角色。按下后可推动左摇杆原地转动角色，改变角色朝向。

⑥逃跑。

⑦回合结束。

Bug相关

本作涉及游戏开发，因此很多用语都与游戏术语相关，各种战斗 Bug 就是一个例子。



击飞Bug

攻击后的收尾动作，作用就是把敌人击飞。在 1 个行动回合中连续发动 3 次普通攻击，就会在第 4 次触发击飞 Bug，除了这个基础的发动方式以外，部分技能也带有触发击飞 Bug 的效果，需要在技能列表内确认。

击飞 Bug 的作用除了增加伤害、调整敌人与我方的位置以外，还可以通过让敌人碰撞场地边缘的墙壁，以此造成额外的伤害。把敌人击飞到同伴的身边还能触发第二次的击飞效果“旋风击飞”，前中期较为依赖这个系统来增加伤害，不过后期作用就比较小了。

场地Bug

战斗场地里有许多一块块的发光方块，这些就是场地 Bug。角色和敌人触碰到场地 Bug 时都会被“污染”，提升污染度，但部分场地 Bug 也有着增益的效果。比如说，大部分场地 Bug 触碰后会出现削减 HP、回复 SP 的效果，玩家就可以利用这点牺牲一些 HP 来确保自己有 SP 使用技能输出。场地 Bug 的详细效果可以在战斗中按 × 键查看，把光标移动到对应的场地 Bug 上即可。想要安全清除场地 Bug，就要利用上文提到的击飞 Bug 让敌人与场地 Bug 相撞。

另外，当场地 Bug 下降至 50% 后，男主角水梨新就能发动“战斗劫持”对战斗进行支援，详细放到后文阐述。

Bug动作

属于探索类的 Bug，迷宫内散布着一些特殊障碍称为“Bug 地点”，必须要角色的特殊技能“Bug 动作”才能清除。只要队伍里有对应的角色，接近 Bug 地点后按下□键就能使用 Bug 动作开新路。

污染度

无论是场景还是角色，都会被 Bug 影响而增加污染度。不过角色污染度与战斗相关，而场景污染度则与探索相关。

角色污染度：在战斗界面会显示角色的污染度。踩到场地 Bug 或是被敌人攻击都会增加角色的污染度，每个角色积蓄污染度的速度均有所不同。一旦污染度达 100%，那么角色就会陷入行动不能的状态。但控制角色到达 80% 的污染度，就能发动强力的外挂形态。顺带一提，敌人也有污染度的设定，杂兵的污染度达到 100% 时会进入狂暴化状态，HP 全回复并且能力值与血量提升。

场景污染度：每个场景初始都有一个污染度，完成剧情事件就会降低污染度数值。可以通过污染度辨别迷宫的完成程度。

外挂形态

角色污染度超过 80% 时，就会变身进入外挂形态。外挂形态下角色的攻防能力值大幅强化，并且每个回合污染度都会减少 10%，而降至 80% 以下或是战斗结束时就会自动解除外挂形态。外挂形态最大的价值是第 3 次行动中可以发动最为强力的狂野技能，狂野技能的输出非常高，而且根据角色不同附带相异的辅助效果。但是使用狂野技能后角色会马上解除外挂形态，使用的时候要衡量得失。



战斗劫持

战斗界面中，当右上角显示的场地 Bug 下降至 50% 后，按触摸板就能发动“战斗劫持”。战斗劫持是一种额外的支援手段，种类比较丰富，不过共性都是使用后就会直接结束回合。推动故事流程发展，每打倒一个 BOSS“虫咒女王”时，都会获得一个新的程序码来增加战斗劫持的种类。

程序码劫持

最简单直接的辅助技能，通常为改变场地 Bug 种类、调整敌我双方污染度等类型，后期获得增加我方污染度的程序码时甚至可以自由发动外挂形态。使用了程序码劫持后，场地 Bug 会恢复。

类型安装

使用后改变游戏类型，等于以小游戏的方式对战斗进行辅助。采取行动并经过规定的回合数后自动结束，自动结束后会发动终结攻击，范围为全体，清杂兵的时候也颇有用处。

召唤虫

使用后召唤出曾打倒过的 BOSS 作为使魔使用，不仅可以当作肉盾，每条召唤虫还有着各自的特殊能力，玩家可以根据需求选择召唤哪一只。但是要注意每当召唤虫行动的时候，场地 Bug 会恢复，当场地 Bug 数量达到 100% 后召唤虫就会消失。

异常状态与属性相克



部分异常状态会在战斗结束后自动解除。

游戏中分为日、月、星三种属性，相克关系为：月→日→星→月。相克的效果非常明显，BOSS 战时起码要放入一名克制 BOSS 属性的角色。

灵光一闪

本作可操作角色的技能不是提升等级自动习得，而是需要通过特定的技能组合连击才能有一定几率习得，这种方式称为“灵光一闪”。比如说椎菜将“小回复术”设置在第 1 与第 2 个技能槽时，便有几率通过灵光一闪习得上级技能。各角色的全技能习得方式请参考后文的“全角色简介 & 技能表”部分。



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

其余要素

营地

在迷宫地图中以帐篷图标显示，具备与同伴交流、回复状态、存档、商店购物、区域传送等功能。与同伴交流中的选项会影响好感度，从而触发个人结局。但实际上 2 周目就能开启全部个人结局，实际上是比较鸡肋的设定。

区域传送需要触碰营地里的传送石才能执行，只能在同一张大地图里进行区域传送，因此进入营地时应第一时间开启传送石。故事流程推动到后期还能开启大地图传送，这就是另一件事了。



现实世界

设定上世界奥德赛是一款游戏，因此在主菜单中按 R2 可以前往现实世界。在世界奥德赛中捡到的与现实世界有关的物品都能触发现实世界的新剧情，而在现实世界推动剧情也能消除世界奥德赛中阻挡去路的 Bug，可以说游戏的主线就是在两个世界之间不断切换的过程。



现实世界的推进方式与 AVG 差不多，并且可在剧情中随时存档（部分选项前不可）。

剧情片段

比较容易忽略的一个要素，在主菜单中按触摸板开启“剧情片段”一项，能够查看至今为止阅览过的剧情片段（包括 Bad Ending 的内容），确认这些剧情内容还能获得相应的奖励。这项最大的价值还是能查看其余没有触发的 Bad Ending，方便白金玩家参考。



全角色简介&技能表

注：①由于本攻略以中文版为基础，招式性能便不予列出，玩家可自行在游戏内查看效果；习得方式一栏中，下级技能组合后并不是100%几率习得上级技能，但是角色等级提升后，习得几率会逐步提高，因此无需担心脸黑学不到技能。
②付费DLC角色“莉普卡”虽然新增了部分剧情，但对游戏本身没有影响，此处便不列出其数据。

椎菜

本作的女主角，也是游戏前中期的攻击要员。虽然后期柯丽雅、露西尔和赛丽卡入队后就会显得没什么特色，但技能的多样化与数一数二的大攻击范围还是能起到不小的作用，对于快速清除场地 Bug 然后开启战斗劫持的战术也是很有帮助的。与赛丽卡相同有着珍贵的无敌技能。



巴咕技能：使周围敌人的速度下降
无效化异常状态：毒
战斗结束奖励：稍微提升道具掉落率
Bug 动作：在特定地点使用蛛丝进行跳跃

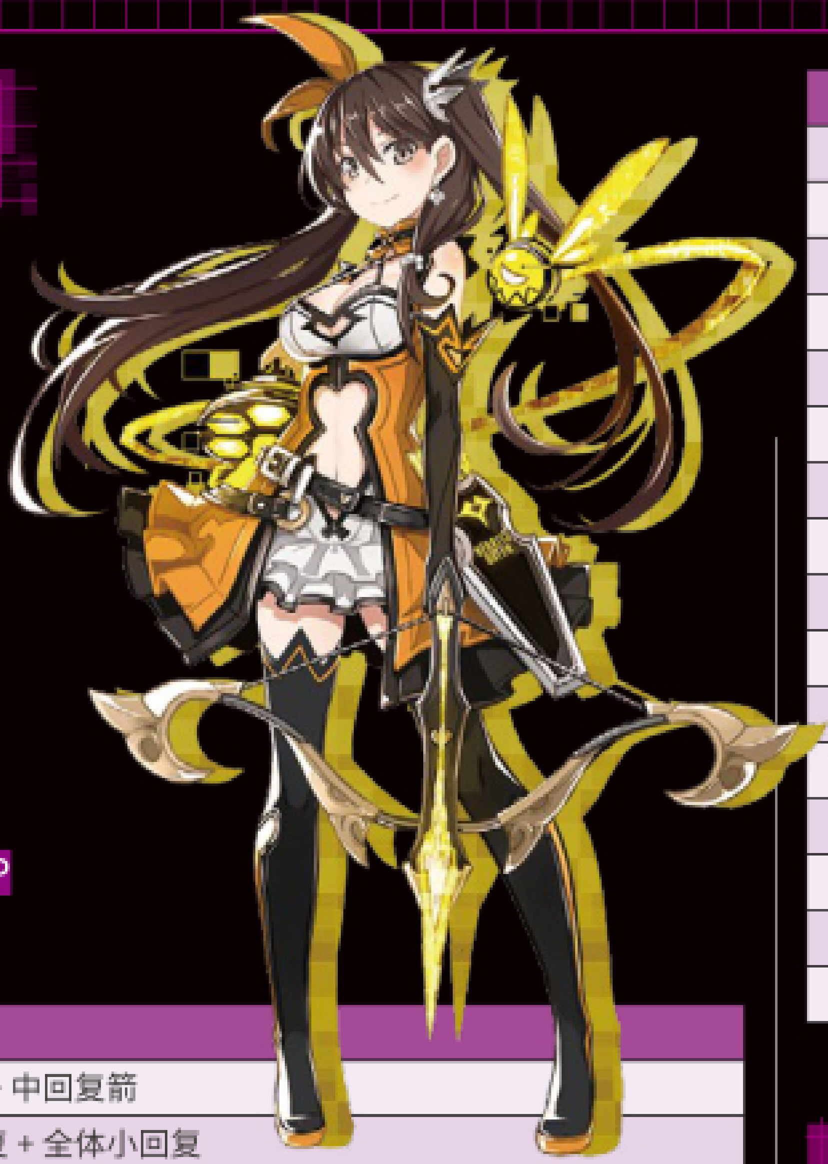
技能分类	名称	习得方式
魔攻	日光	月光斩 + 缓月华光
魔攻	日轮	月光斩 + 日光
魔攻	星光	日光 + 日光
魔攻	星轮	星光 + 星光
回复	小回复	-
回复	中回复	小回复 + 小回复
魔攻	月光斩	-
魔攻	月轮斩	月光斩 + 虔诚盛放
魔攻	月极斩	月落斩 + 月落斩
魔攻	皓月极光斩	月极斩 + 月极斩 + 月极斩
魔攻	月落斩	月轮斩 + 月轮斩 + 月轮斩
魔攻	缓月华光	月光斩 + 月光斩
魔攻	缓月轮舞	缓月华光 + 缓月华光
魔攻	缓月光轮	月极斩 + 大回复术
回复	诅咒回复术	小回复术 + 小回复术
回复	小回复术	小回复 + 中回复
回复	中回复术	诅咒回复术 + 诅咒回复术
回复	大回复术	中回复术 + 中回复术
复活	复苏术	-
辅助	虔诚盛放	-
辅助	虔诚尖锐	虔诚盛放 + 虔诚盛放
辅助	虔诚幻境	虔诚尖锐 + 虔诚尖锐
物攻	皓月当空	月光斩 + 虔诚幻境
复合	月桂外挂	外挂形态专用



TIPS 作为一大特色，本作的Bad Ending数量非常多，而且穿插了不少CG。游戏中一定要勤存档、多留存档位，以免Bad Ending后浪费游戏进度。

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

莉莉



虽说是远距离攻击系的角色，但攻击方面并不如柯丽雅霸道。莉莉最大的价值是其辅助技能，能够回复我方全员50%SP的“魔素注射”尤其优秀，有她在基本不怕我方没蓝，提升行动速度的“群体加速”也非常实用。

巴咕技能：对周围敌人产生伤害
无效化异常状态：减速
战斗结束奖励：回复我方全员的HP
Bug动作：开启被藤蔓缠绕的门扉

技能分类	名称	习得方式
回复	小回复	中回复箭 + 中回复箭
回复	中回复	全体小回复 + 全体小回复
回复	大回复	全体中回复 + 全体中回复
回复	极回复	大回复 + 大回复
回复	全体小回复	小回复 + 小回复
回复	全体中回复	中回复 + 中回复
魔攻	星点射击	-
魔攻	星光射击	星点射击 + 星点射击
魔攻	毒星突刺	星点射击 + 星火燎原
魔攻	毒星群射	星光射击 + 星光射击
魔攻	星火燎原	毒星群射 + 毒星群射 + 毒星群射
回复	高价医疗	小回复箭 + 魔素注射
回复	极速医疗	-
回复	小回复箭	-
回复	中回复箭	小回复箭 + 小回复箭
辅助	星源洞悉	-
回复	魔素注射	小回复箭 + 星源洞悉
回复	牺牲注射	魔素注射 + 高价医疗
复活	苏生术	-
复活	大苏生术	小回复箭 + 苏生术
辅助	加速	极速医疗 + 小回复箭
辅助	群体加速	极速医疗 + 加速
复合	侯爵外挂	-

阿尔



官方解释为防御系的角色，但实际上防御技能的限制不少，再加上游戏本身推崇输出，导致阿尔的性能大打折扣。前期可以当作日属性的物理输出手使用，后期要继续运用的话需要了解技能之间的连携，最大化其防御优势。

巴咕技能：使周围敌人的减少SP
无效化异常状态：技能封印
战斗结束奖励：稍微提升道具掉落率
Bug动作：无伤通过毒素与熔岩地点

技能分类	名称	习得方式
魔攻	星光	日光击 + 骄阳华光
魔攻	星轮	星光 + 星光
魔攻	星落	星轮 + 星轮 + 星轮
魔攻	月光	日光击 + 骄阳华光（第2次）
魔攻	月轮	月光 + 月光
魔攻	月落	月轮 + 月轮 + 月轮
物攻	日光击	-
物攻	日轮击	日光击 + 日光击
物攻	日落击	日轮击 + 日轮击 + 日轮击
魔攻	骄阳华光	-
魔攻	骄阳轮舞	骄阳华光 + 骄阳华光
魔攻	骄阳光轮	骄阳轮舞 + 骄阳轮舞
回复	旭日回复术	-
回复	旭日大回复术	震耳欲聋 + 铜墙铁壁
回复	震耳欲聋	-
回复	震聋发聩	日光击 + 震耳欲聋
回复	固若金汤	旭日大回复术 + 震耳欲聋
回复	坚不可摧	固若金汤 + 震耳欲聋
回复	铜墙铁壁	-
魔攻	背水一战	日轮击 + 坚不可摧
魔攻	孤注一掷	日落击 + 日落击
回复	群体加速	骄阳华光 + 震聋发聩
复合	大爆炸外挂	-

柯丽雅



与莉莉相同为远距离攻击角色，但攻击技能比莉莉要优秀，Hit数非常高，面对回避高的敌人也很有优势。“全命皆愈”能够回复我方全员的HP与SP，在前中期十分霸道，但在后期由于回复量跟不上，再加上浪费柯丽雅本身的输出回复而显得有些鸡肋，不过依然是队伍前排的常客。

巴咕技能：回复周围我方同伴的SP
无效化异常状态：毒
战斗结束奖励：稍微提升金钱获得量
Bug动作：破坏白板状的Bug门

技能分类	名称	习得方式
魔攻	旭日华光	月光坠【瞬】+ 月光坠【闪】
魔攻	旭日轮舞	旭日华光 + 旭日华光
魔攻	旭日陨落	旭日轮舞 + 旭日轮舞 + 旭日轮舞
魔攻	繁星华光	旭日华光 + 苍点【瞬】
魔攻	繁星轮舞	繁星华光 + 繁星华光
魔攻	繁星陨落	繁星轮舞 + 繁星轮舞 + 繁星轮舞
回复	毒素回复	-
回复	静止回复	毒素回复 + 全命抗化
回复	积蓄回复	静止回复 + 静止回复
回复	固定回复	积蓄回复 + 积蓄回复
回复	封技回复	固定回复 + 固定回复
物攻	苍点【瞬】	-
物攻	苍点【闪】	苍点【瞬】+ 苍点【瞬】
物攻	苍点【刚】	苍点【闪】+ 苍点【闪】
物攻	苍点【极】	苍点【刚】+ 苍点【刚】+ 苍点【刚】
魔攻	月光坠【瞬】	-
魔攻	月光坠【闪】	月光坠【瞬】+ 月光坠【瞬】
魔攻	月光坠【刚】	月光坠【闪】+ 月光坠【闪】
魔攻	破碎震灭剑	月光坠【刚】+ 月光坠【刚】+ 月光坠【刚】
回复	全命快治	苍点【瞬】+ 全命抗化
回复	全命抗化	-
回复	全命皆愈	全命抗化 + 全命抗化
回复	奉拜脚缚	-
回复	奉拜快治	奉拜脚缚 + 奉拜脚缚
回复	奉拜护身	奉拜快治 + 奉拜快治
回复	奉拜万愈	奉拜护身 + 奉拜护身
回复	现身誊写	-
复合	月天闪光鬼袭	-

露西尔



特化魔法输出技能的角色，具备全属性的魔法输出技能，攻击范围也不小。可惜由于攻击 Hit 数太少，一旦 MISS 后火力会下降一大截。面对 BOSS 除了输出以外，专属技能“全体恢复术”还能用于消除 BOSS 的增益效果。

巴咕技能：破坏周围的场地 Bug
无效化异常状态：技能封印
战斗结束奖励：无
Bug 动作：使肉眼无法看见的地板与门扉出现

技能分类	名称	习得方式
魔攻	旭日华光	-
魔攻	旭日陨落	天空封印 + 天空封印
魔攻	繁星华光	旭日华光 + 太阳协奏（第 2 次）
魔攻	繁星轮舞	繁星华光 + 繁星华光
魔攻	繁星陨落	繁星轮舞 + 繁星轮舞
魔攻	皓月华光	繁星华光 + 太阳协奏
魔攻	皓月轮舞	皓月华光 + 皓月华光
魔攻	皓月陨落	皓月轮舞 + 皓月轮舞
复活	复原术	-
物攻	太阳协奏	-
魔攻	日冕流光	-
魔攻	日珥之焰	太阳协奏 + 太阳协奏
魔攻	偷天换日	日珥之焰 + 日珥之焰 + 日珥之焰
回复	疗愈术	-
回复	大疗愈术	疗愈术 + 塞拉潘魔术
回复	完全疗愈术	大疗愈术 + 大疗愈术
魔攻	烈阳毒素	太阳协奏 + 偷天换日
魔攻	烈阳锁定	烈阳毒素 + 烈阳毒素
魔攻	烈阳削弱	烈阳锁定 + 烈阳锁定
魔攻	日光坠	烈阳削弱 + 烈阳削弱
魔攻	缓日阳光	日光坠 + 日光坠
魔攻	天空封印	缓日阳光 + 缓日阳光
辅助	全体恢复术	-
回复	塞拉潘纯洁	疗愈术 + 疗愈术
回复	塞拉潘强壮	疗愈术 + 塞拉潘纯洁
回复	塞拉潘魔术	疗愈术 + 塞拉潘纯洁 + 塞拉潘强壮
回复	魔法咒语	旭日华光 + 太阳协奏
复合	阿波罗外挂	-



赛丽卡



正如官方所形容那般，是综合能力最强的角色，技能涵盖攻击、回复与辅助方面，输出能力也非常高。要说惟一的缺点就是强力技能全为星属性，碰到反击星属性的 BOSS 就非常难受了，但即使如此也是毫无疑问占据前排一席之地的角色。

巴咕技能：小几率使周围敌人陷入“时间停止”状态
无效化异常状态：眩晕、时间停止
战斗结束奖励：无
Bug 动作：特定地点使用滑空飞行

技能分类	名称	习得方式
魔攻	星落	流星击 + 流星女神 + 流星赶月
魔攻	日落	流星击 + 流星女神 + 流星赶月（第 2 次）
魔攻	月落	流星击 + 流星女神 + 流星赶月（第 3 次）
回复	小回复	-
回复	中回复	封技回复 + 封技回复 + 封技回复
回复	大回复	中回复 + 中回复 + 中回复
回复	极回复	大回复 + 大回复 + 大回复
回复	全体小回复	小回复 + 强治愈术
回复	全体中回复	全体小回复 + 全体小回复 + 全体小回复
回复	毒素回复	小回复 + 小回复 + 小回复
回复	静止回复	毒素回复 + 毒素回复 + 毒素回复
回复	积蓄回复	静止回复 + 静止回复 + 静止回复
回复	固定回复	积蓄回复 + 积蓄回复 + 积蓄回复
回复	封技回复	固定回复 + 固定回复 + 固定回复
复活	复原术	-
物攻	流星击	-
物攻	流星重击	-
物攻	众生共存	-
物攻	流星女神	流星击 + 流星击
物攻	流星赶月	流星女神 + 流星女神
魔攻	彗星升华	-
魔攻	彗星袭月	彗星升华 + 彗星升华
魔攻	星辰幻坠击	彗星袭月 + 彗星袭月
回复	治愈术	极回复 + 极回复 + 极回复
回复	强治愈术	治愈术 + 治愈术 + 治愈术
回复	中治愈术	强治愈术 + 强治愈术 + 强治愈术
回复	大治愈术	中治愈术 + 中治愈术 + 中治愈术
复活	复活术	小回复 + 复原术
辅助	传奇之力	-
辅助	超越自我	流星击 + 传奇之力
辅助	超越一切	-
回复	进化疗愈	-
魔攻	进化风暴	-
复合	奇幻外挂	-



流程攻略

注：本攻略以“NORMAL”难度为准，实际上难度只有数值上的区别，因此打法是通用的；流程正文内的方向以OPTIONS键开启的地图为标准。

序章

初始之家

观看开场剧情后从家中醒来，会有推进流程的教学。

●调查家里的钥匙符号(3个)后，触发剧情，椎菜除了名字以外完全想不起自己为啥会在陌生人的空屋里。

●可以利用家里的存档点留档，因为本作有非常多的Bad Ending，中了招就只能读档再来，再加上白金的条件是要开启一定数量的BE，所以勤存档是必要的。离开家→剧情，椎菜回忆起自己是一名冒险家，目标到达传说中的天空都市。

●首先在空屋外围搜刮宝箱，完事后返回屋子里存档，再往南前进，进入荒原触发剧情。

宝箱

道具	位置（区域）	道具	位置（区域）
体力回复药	初始之家	体力回复药	初始之家
精灵魔瓶	初始之家 · 水井附近	凝固水滴	初始之家
红色果实	初始之家	精灵魔瓶	初始之家
精灵魔瓶	初始之家	500Eni	初始之家

哈提斯北方荒原

●往南前进，触发教学战。战斗本身不难，多利用击飞Bug同时攻击到多个敌人就能轻松获胜，但要留意蚯蚓敌人“裘波”被击飞的距离非常短。此处战败的话会触发一个Bad Ending，目标白金的玩家可以留意。

●救下行商人卢克后，他会解释世界目前的状况，然后自动来到王宫。

哈提斯王宫

●进入2楼正面的大门触发大段剧情，椎菜意识到这个世界正在逐渐崩溃，同时有个奇妙的声音在指引椎菜前进。剧情后触发战斗。

●敌人是哈提斯卫兵×4、处刑人，使用技能“虔诚盛放”强化椎菜的魔法攻击力，然后再使用“月光斩”攻击敌人，基本上能一次秒杀一个敌人。月光斩耗能非常少，优先进行连击提早习得范围技“缓月华光”，对杂兵战很有帮助。

●剧情后进行第二场连战，受到外挂强化的缘故没有任何难度。剧情后进行第三场连战。

BOSS 瓦奥

BOSS属性为星属性，新系统“外挂形态”开启，本场的污染率会固定，因此不需要担心外挂形态解除。狂野技能“月桂外挂”只能接在第3个技能槽上，使用后会解除外挂形态。由于此战用狂野技能就能秒杀BOSS，前2个技能槽可以使用两次“虔诚盛放”来习得新技能。

●往小地图上的“OUT”标志前进，离开城堡结束本章。椎菜总算回想起自己的真实身分：在1年前便失踪的游戏总监“二之宫椎菜”，而现在自己所处的世界是自己所创造的游戏“世界奥德赛”。

1章

哈提斯王宫

●与好姬友莉莉相遇，莉莉入队后椎菜就可以专心负责攻击了。为了带莉莉去见国王一面，两人开始在王宫内进行探索。

●王宫内有许多宝箱可以回收，小地图上以“封锁机关”图标显示的门，只要调查就可以解锁。由于队伍已有2个人，杂兵战的时候除了击飞敌人撞墙以外，还可以多利用队友的“旋风击飞”来增加伤害。西侧区域与东侧区域均设有营地，营地可以存档以及休息，还能触发同伴的剧情事件。剧情事件中的选项能提升同伴的好感度，与同伴的个人结局有关系，下表会列出好感度提升的选项（若两个选项均列出，则代表任一选项都可加好感度）。实际上2周目就可以自由选择个人结局，目标白金的玩家可不理会。



营地对话

角色	提升好感度选项
椎菜	AI 进化了
莉莉	那怎么可能！

●来到东侧区域的剧情点后触发战斗，单体敌人没什么难度，但要注意它的击飞距离非常短。东侧区域有一扇散发白色光芒的门，这需要同伴技能才能开启，现在不需要理会。开启中央右上的门来到下一个剧情点，此处会触发选项。

· 帮助NPC → Bad Ending。

· 无视NPC →正常流程。





●按照后文的宝箱表格回收所有王宫钥匙后，东侧区域1楼最后一个剧情点前的门就能开启了。通过楼梯来到2楼，前面马上就有营地可以存档休息。获取日记后，通过左下有“NEXT”标志的门进入西侧区域2楼，在进入门之前可以进入附近的楼梯返回1楼，能回收宝箱兼开启进入西侧区域1楼的近路。此时要开启主菜单，按R2前往现实世界，让男主角解开之前拾取的剧情道具的谜题才能解除楼梯的障碍。



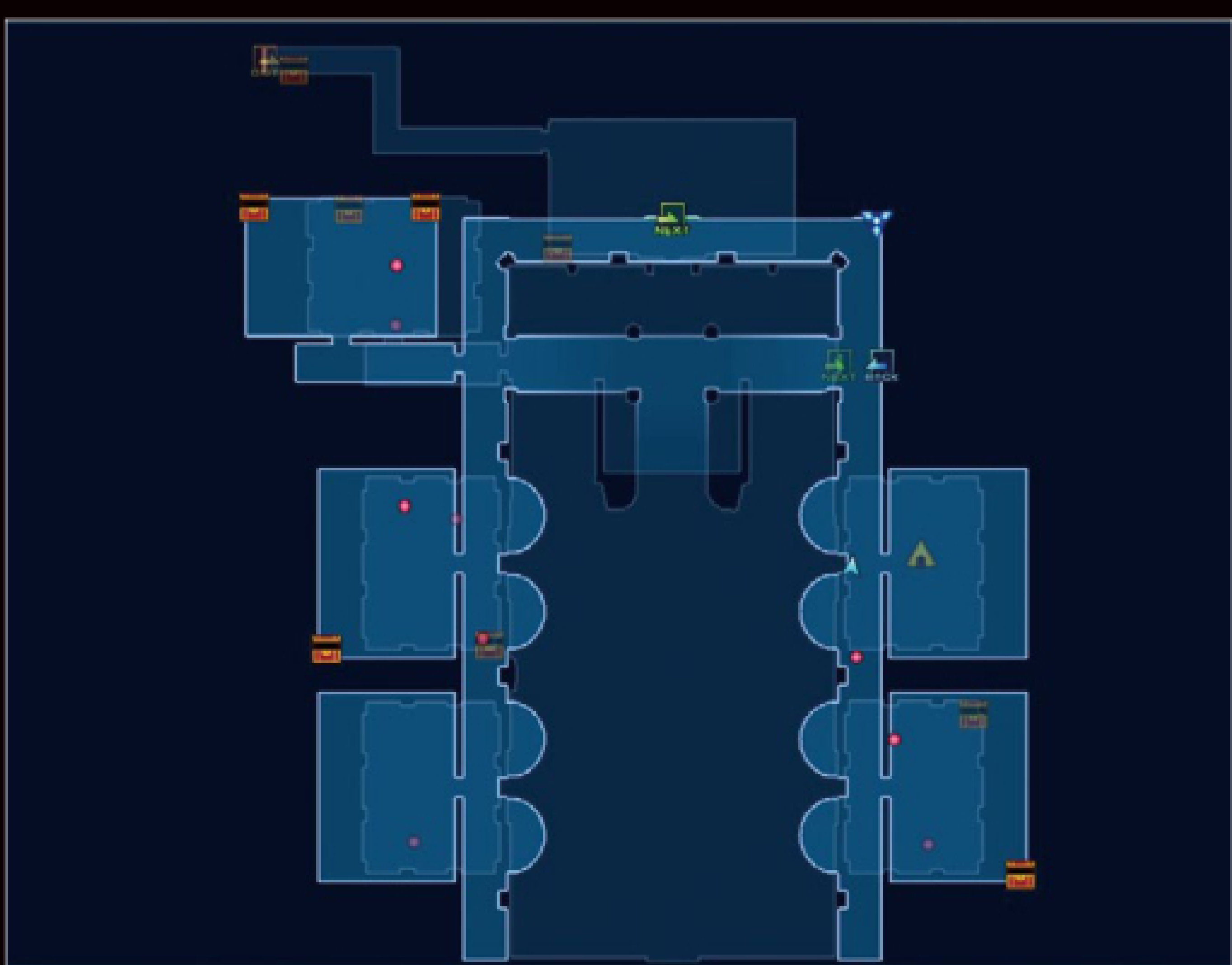
现实世界

●现实世界部分的游戏方式与AVG没有区别，观赏剧情后在菜单中选择“MAP”，前往能去的地点即可。

●调查完“山伏公园”与“英格玛游戏公司”，游戏世界的目的更新。

哈提斯王宫

●从东侧区域2楼前往西侧区域2楼，回收完宝箱后前往最顶层。调查国王房间的门触发剧情，需要再一次返回现实世界解谜。



现实世界

●前往“高井川街”，会发生比较吓人的剧情，然后触发选项。

· 决定面对灵异现象→Bad Ending。

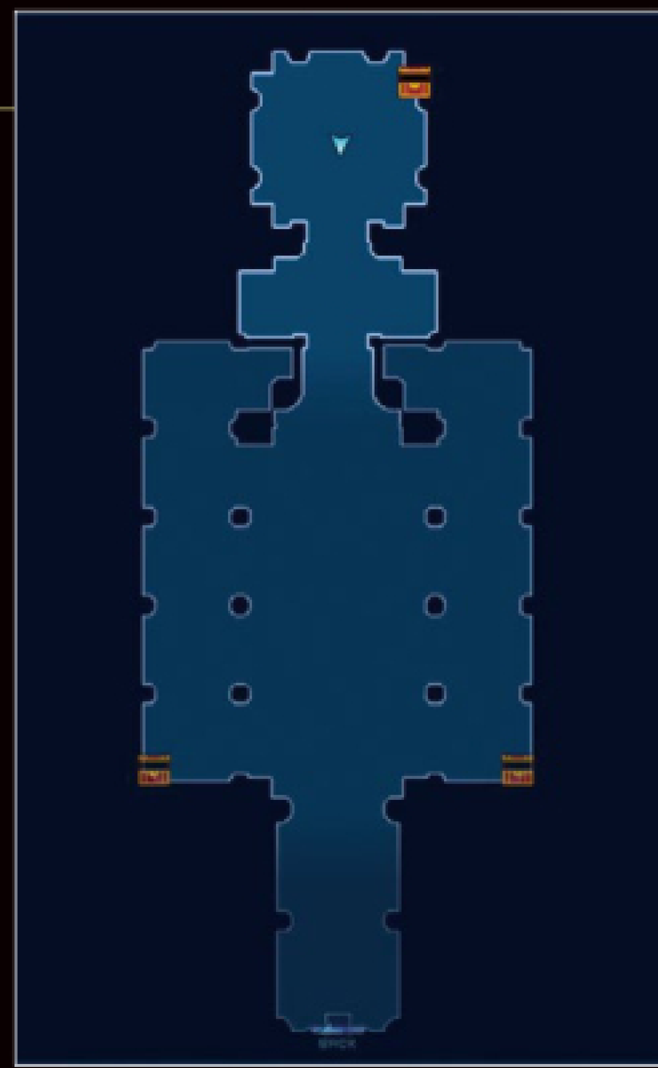
· 拼命逃跑→正常流程。

●由于接下来的流程影响，**建议在此段剧情中留一个存档**。返回世界奥德赛，国王房间门解锁。

哈提斯王宫

●打开国王房间门后，接近剧情点就会触发BOSS战，建议先回收完宝箱。BOSS战胜利后本章结束。

●在打开国王房间门后，若不触发BOSS战直接离开最顶层的话会触发Bad Ending，对于喜欢在BOSS战前折返存档的玩家来说是个相当恶劣的陷阱，若要回收Bad Ending的话按照前文在现实世界部分存档比较有效率。另外BOSS战战败的话还会触发另一个Bad Ending。



BOSS 斯卡拉

本战才是游戏中第一个正规BOSS战，BOSS属性为日。虽然弱点是星属性，但实际上我方目前只有莉莉的星属性攻击技能，对BOSS使用的话会被进行反击并强制取消接下来的攻击。因此本战中莉莉只能进行辅助，输出全部交由椎菜的“虔诚盛放”→“月光斩”连击实现。BOSS体型虽大但被击飞的距离不短，尽量利用击飞Bug让BOSS把场地的Bug都清掉，然后按触摸板使用程序码劫持的“类型安装”，把游戏转成射击模式对BOSS造成进一步的伤害。虽然射击本身的伤害不高，但是结束后的“终结冲击”能造成较高伤害。



宝箱

道具	位置（区域）
高级砖瓦	西侧区域1楼·出口附近
精灵魔瓶	西侧区域1楼·中央左侧小房间内
戒指的碎片	西侧区域1楼
超级精灵魔瓶	西侧区域1楼
3000Eni	西侧区域1楼
灵异照片	东侧区域1楼·左侧小房间的钥匙符号（剧情点）
王宫钥匙1	东侧区域1楼·左上小房间的钥匙符号
王宫钥匙2	东侧区域1楼·左上洗手间的钥匙符号
精零以大	东侧区域1楼
王宫钥匙3	东侧区域1楼·右上小房间的钥匙符号
9000Eni	东侧区域1楼
生锈的王宫钥匙	王宫钥匙3所在的房间下方房间的钥匙符号
日记	东侧区域2楼·营地上方的小房间的钥匙符号
白银之剑	东侧区域2楼
7000Eni	东侧区域1楼·左下楼梯附近
万能药	西侧区域2楼·右下的小房间
哈提斯金币	西侧区域2楼·左上小房间
奥莱斯轻弩	西侧区域2楼·左上小房间
鬼族复活药	西侧区域2楼·左侧小房间
高级精灵魔瓶	最顶层
体力回复药·超	最顶层
精灵魔瓶	最顶层·国王房间，2章后才能获取

2章

哈提斯北方荒原～特雷斯拉奇荒原

●目标是海洋国家“苏特菲尔”，沿大道向南前进。注意此地图里的杂兵“巴古拉”和 1 章的 BOSS 相同，会反击莉莉的攻击。

●来到“OUT”的出口处触发剧情，碰到饿晕在地上的新同伴阿尔。虽然剧情上入队了，但暂时还不能使用。

●剧情后来到大道 2，依然向南前进，通过“NEXT”标记来到苏特菲尔。

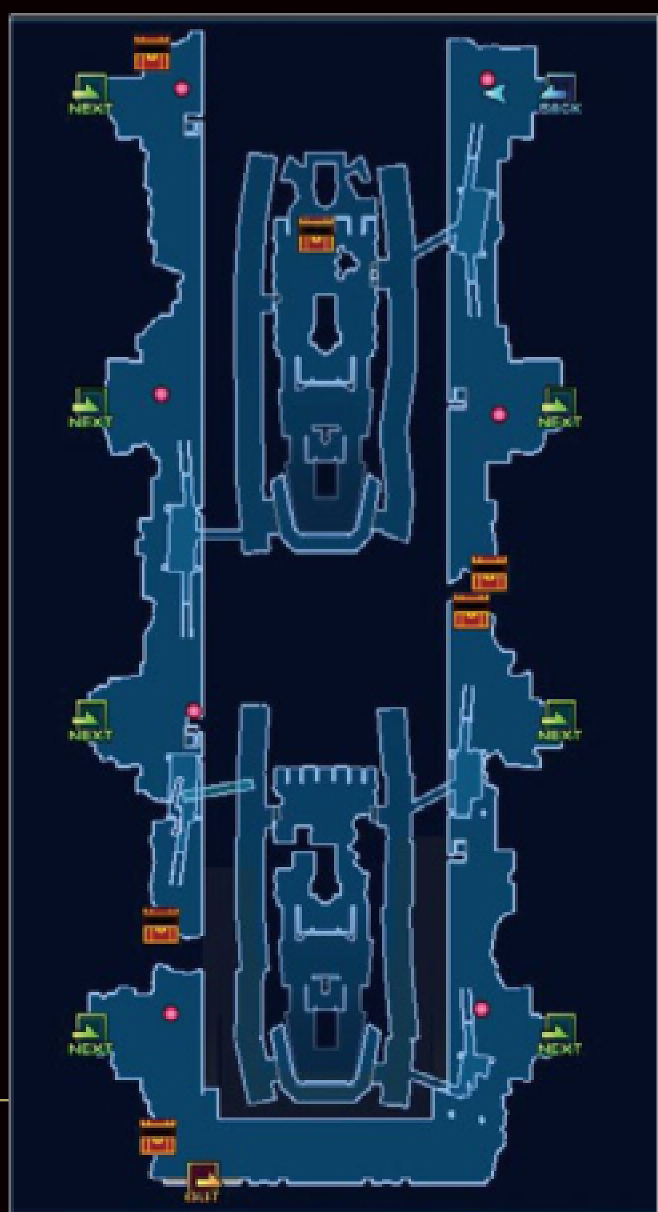
宝箱	
道具	位置（区域）
兽人的围巾	哈提斯北方荒原大道 1 · 露营点上方
精零以大	哈提斯北方荒原大道 1 · 露营点下方
体力回复药 · 超	特雷斯拉奇荒原大道 2 · 露营点下方
精零以大	特雷斯拉奇荒原大道 2 · 右下

苏特菲尔王立造船所

●剧情过后阿尔正式入队，接下来要在造船所大迷宫里探索。第二船坞区域会出现藤蔓状的“Bug 地点”，对其按□键就可以使用莉莉来开辟道路。第二船坞区域帐篷左侧的道路尽头有个剧情点的房间，此处第一次进入时会提醒有危险的 Bug 不能进入，如果进入第 2 次的话会触发 Bad Ending。

●地图上半部分目前不能通行，要前往现实世界触发剧情。

营地对话	
角色	提升好感度选项
阿尔	刺激她 / 鼓励她



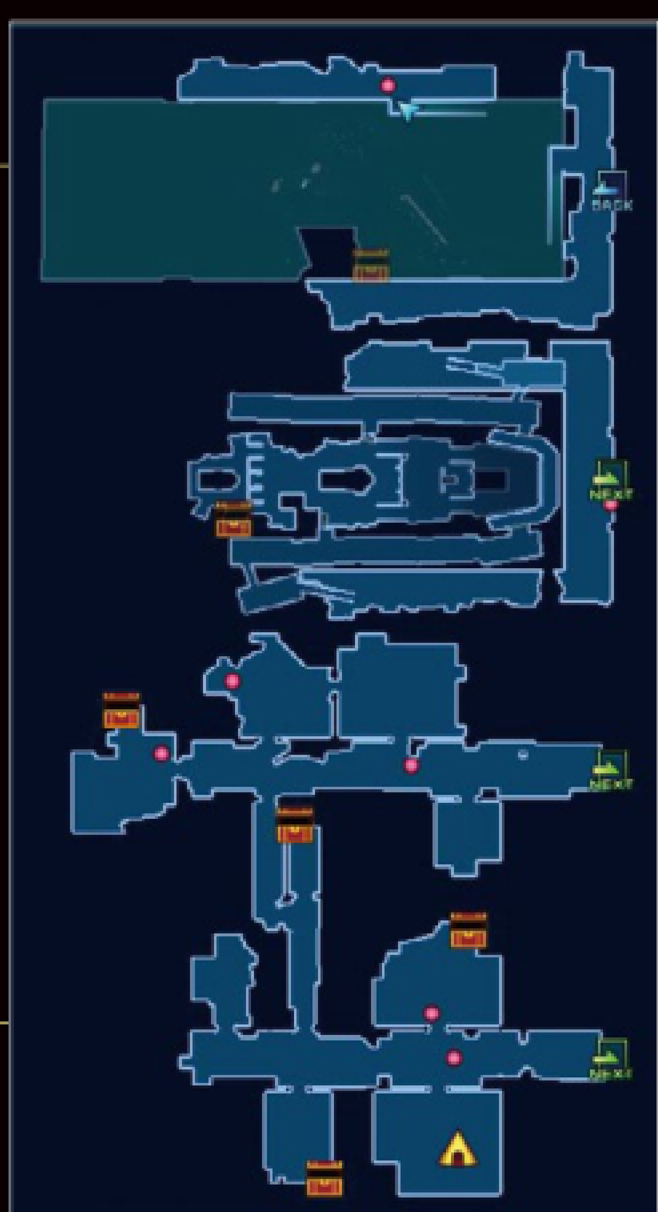
现实世界

●自动进行剧情，新被兔子男追杀，最后躲进了安城的咖啡店里。

苏特菲尔王立造船所

●现实世界剧情过后，第二船坞上半部分也能探索了。来到右侧的剧情点获取“新闻报纸”，现实世界也会触发新的剧情。





现实世界

●选择“TALK”项目，与常盘澄香对话。处境暂时安全后返回世界奥德赛。

苏特菲尔王立造船所

●从第二船坞右上侧返回第一船坞，调查正面的钥匙符号启动吊车，这样就能架出一条路。来到剧情点能收获福利 CG 一张。

●地图能看到第一船坞右侧有 2 个入口，先走下面的入口来到仓库下半部分，这样就能回收库房钥匙。获得钥匙后返回第二船坞，开启会触发 BE 的 Bug 房间右上的封锁机关，里面可以获得魔法手镯 Lv5，是非常强力的饰品。

●返回第一船坞，这次走上面的入口来到仓库上半部分，调查右侧剧情点的钥匙符号触发选项。

· 吃下鱼看看→ Bad Ending。

· 调查看看→正常流程。

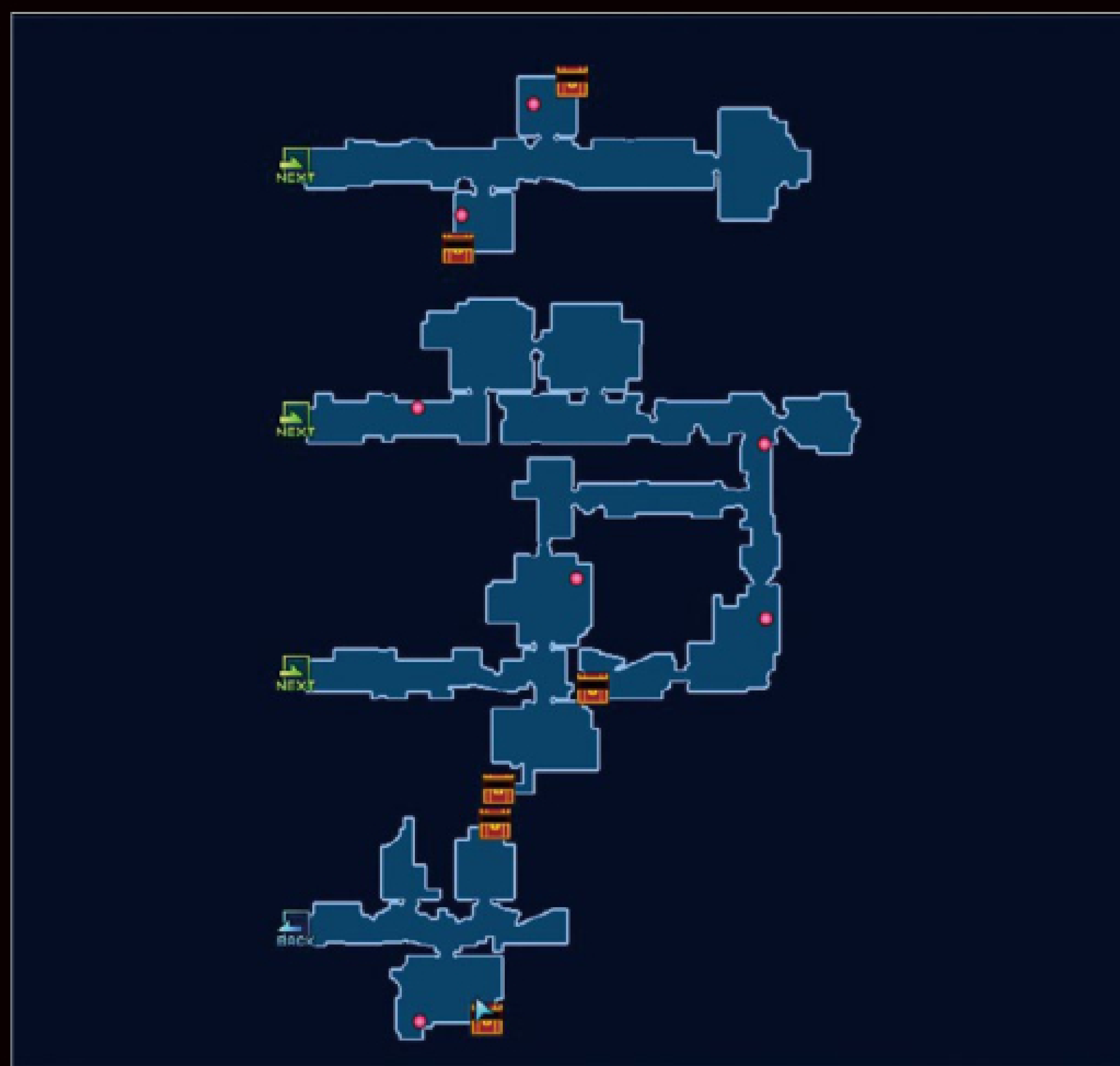
获得“青蛙与鱼的尸骸”后现实世界也会增加剧情。

现实世界

●前往“Summer Life”，现实世界再度出现匪夷所思的超常现象，已经无可否认游戏“世界奥德赛”确实在影响现实世界了。

苏特菲尔王立造船所

●继续前进来到第一船坞的右上部分，从此处进入右上角的入口进入仓库的最上部分，前往深处的剧情点就会触发 BOSS 战。进入仓库前先去船上回收莉莉的武器“赤牙弓”吧。通过船来到第一船坞的左上部分，调查这里的钥匙符号可以控制水位升降。



BOSS　穆加

外形非常恶心的 BOSS，属性为月属性，以阿尔的“日光击”、“日轮击”等物理输出最为有效。以阿尔为主输出，椎菜使用程序码劫持等辅助技能，莉莉负责回复的战术为轴，战胜 BOSS 并不难。本战的程序码劫持新增了“召唤虫”功能，可以召唤上一章的 BOSS 吸引火力，但是 BOSS 会全体攻击所以也不能完全依赖这个肉盾。待全员血线下降时可使用阿尔的“铜墙铁壁”技能提高我方全员的防御力，接下来静心等待外挂形态触发就可以一口气收拾 BOSS 了。

● BOSS 战胜利后地图内的不少障碍物会消失，通行更加方便，可以回收第二船坞左侧此前无法回收的“武装船的齿轮”。离开造船厂触发剧情选项。

· 无视商人→ Bad Ending。

· 回应商人→正常流程。

剧情后柯丽雅入队，不过还不能使用，本章至此结束。

宝箱	
道具	位置（区域）
体力回复药·改	第一船坞
启动吊车的钥匙	第二船坞·营地内的右上角（剧情点）
防御手镯 Lv1	第二船坞
苏特菲尔矿石	第二船坞
联络通路的钥匙	第二船坞·营地左侧房间的钥匙符号
新闻报纸	第二船坞·上半部分右下小房间的钥匙符号（剧情点）
魔法手镯 Lv5	第二船坞·Bug 房间右上的封锁机关内（必需道具：库房钥匙）
武装船的齿轮	第二船坞·下侧。穆加战胜利后可获取
蛛丝	第一船坞·吊车附近
高级精灵魔瓶	第一船坞
库房钥匙	仓库·下侧小房间的钥匙符号
敏捷戒指	仓库·下侧小房间
体力回复程序码·Lv222	仓库·下侧小房间（必需：柯丽雅的 Bug 动作）
时间之剑	仓库·上半部分
1200Eni	仓库·上半部分
青蛙与鱼的尸骸	仓库·右侧中央小房间的钥匙符号（剧情点）
钢铁长枪	第一船坞·右上部分
赤牙弓	第一船坞·右上部分船上
2000Eni	第一船坞·左上部分
魔法手镯 Lv1	第二船坞·船内
50000Eni	第二船坞·最上部（需要赛丽卡的 Bug 动作，并调查钥匙符号下降水位）
防御手镯 Lv2	仓库·上部小房间
兽人的围巾	仓库·上部小房间

3章

新巨种荒地·大道3

●离开造船所后往西北侧的小路前进，进入大道 3。

●触发几次剧情后离开大道 3，进入高达尔都市遗址。

宝箱			
道具	位置（区域）	道具	位置（区域）
体力回复药·坏	大道 3·右上	精零以大	大道 3·中央右下
兽人的围巾	大道 3·中央左下	体力回复药·超	大道 3·右下

高达尔都市遗址/现实世界

●剧情点处会连续出现 3 次选项，进入剧情点前请务必存档。

·迎击敌人→正常流程。

·大家一起逃走→ Bad Ending。

●椎菜被敌人狠狠打倒，治疗椎菜的途中出现第二次选项。

·解析柯丽雅的道具→正常流程。

·确保椎菜的意识连接→ Bad Ending。

●第二次选项过后会自动进入现实世界部分，然后出现第三次选项。

·拼命奔跑→ Bad Ending。

·撞开莉迪亚→正常流程。

●一大段剧情中得知世界奥德赛已经变成了在游戏中死亡也会导致现实中死亡的危险游戏，负责开发爱丽丝系统的阿格尔公司越发可疑。剧情结束后返回世界奥德赛，柯丽雅被椎菜攻略，正式成为可操作角色。接下来会穿插一些现实世界的剧情，一些伏笔也开始逐渐明朗。



高达尔都市遗址

●营地里可以和柯丽雅对话，回收一张福利 CG。接下来可以把柯丽雅编入队中，柯丽雅比较偏向辅助，可以与莉莉进行职能上的交替。如果使用柯丽雅的话建议使用“全命抗化+全命抗化”的连击尽早习得“全命皆愈”技能，是能回复全员 HP 与 SP 的强力技能。另外，柯丽雅的 Bug 动作能够开启此前不能开启的白色墙壁，王宫与造船所的封锁房间此时也可以回收宝箱了。

●来到之前遇到“骸”的剧情点再次触发复仇战，同样有选项出现。

·这次绝对不会输！→正常流程。

·果然还是很可怕！→ Bad Ending。

BOSS 骸

BOSS 为月属性。得到剧情加成，本战并没有什么难度，但接下来会有第 2 场连战。

BOSS 艾菲梅拉

BOSS 为星属性，使用阿尔的物理输出技能来应对。只要把柯丽雅放在远离 BOSS 的地方不断使用“全命皆愈”，那么阿尔就可以毫无顾忌地使用“日落击”全力进行输出了。

● BOSS 战胜利后本章结束，获得的艾菲梅拉召唤虫非常实用，能够对我方全员的 SP 提供辅助。

4章

高达尔都市遗址

●探索都市遗址，来到剧情点触发选项。

·大家一起看照片→正常流程。

·偷偷看照片→ Bad Ending。

此处椎菜得知了在游戏世界中死亡也可能会导致在现实世界死亡的事实。返回现实世界推动剧情。



宝箱	
道具	位置（区域）
体力回复药·超	郊外·营地下方
科威特十字魔弩	郊外
高文草	郊外
紫日日日魔剑	郊外·右上侧的塔（必需：椎菜的 Bug 动作，在塔附近有绿色光圈可以起跳）
5500Eni	郊外·中央
高达尔回路	郊外·上侧
不可思议的灯	郊外·上侧
兽人的围巾	郊外·中央左侧
电浆长枪	郊外·左下
兽人的外套	郊外·左上

现实世界

●前往“Summer Life”，遭遇二重身奇妙现象，不过也找到了新的程序代码。

阿尔豪荒原·大道4

●现实世界剧情过后可以离开都市遗址了，回收完大道 4 的宝箱来到利萨里亚之森。

宝箱

道具	位置（区域）	道具	位置（区域）
体力回复药·极	大道 4·右上	精零以大	大道 4·左下
兽人的外套	大道 4·中央	体力回复程序码	大道 4·右下
体力回复药·坏	大道 4·左		

利萨里亚之森

●森林第一个剧情点马上就有同伴入队，露西尔是擅长魔法攻击的角色，可以注重这方面的培育，不过森林里的敌人魔防都比较高，不需要急着把她编进队伍里。

●接下来探索森林并调查多个剧情点，首先要前往大树通道的左上角调查钥匙符号获取“精灵的指引”（在 6500Eni 的宝箱旁边，背景颜色问题比较难发现）。拿到指引后才可以调查中央钥匙符号处开启通路，过桥后的剧情点触发选项。

- 绕到前头→ Bad Ending。
- 追在后头→正常流程。

●继续前进能看到 4 道传送门，先进入最左边的传送门来到下方的小岛。调查小岛上的小石碑能开启最右边的传送门，同时小岛上还有一个剧情点，调查后获得“可爱的人偶”，现实世界触发新的剧情。



现实世界

●与莉迪亚对话回收 CG，然后前往“咖啡馆”，这段剧情有点吓人。



利萨里亚之森

●进入最右边的传送门，这次来到右下角的小岛上，调查此处的钥匙符号能开启新的通路。进入传送门后调查小石碑，第 3 个传送门开启。进入第 3 个传送门后，此区域还有一个钥匙符号可以调查，搭出新桥后前方就能通往新的区域。

●进入村落入口，剧情点触发一段温馨的剧情，继续往深处前进。进入村落入口右上侧的传送门会来到一个上层的空间，此处上侧传送门附近的钥匙符号可以获得“不可思议的钥匙”，获取钥匙后进入上侧传送门返回入口附近，调查眼前的小石碑就能启动机关架起光之桥，前往下一个剧情点。

●精灵村落被屠村，新敌人莉普卡登场。友人被杀害的露西尔愤怒地追赶莉普卡，暂时离队。来到村落深处的剧情点会触发 BOSS 战，战前有一次调整队伍编成的机会，虐杀者战战败会触发 Bad Ending。



BOSS 虐杀者

BOSS 属性为星。本战剧情性质较重，只要坚持 4 回合就能结束战斗，由于接下来会触发连战，建议这 4 回合用防御熬过去就是了。想触发 Bad Ending 的话直接去踩场景的地狱 Bug 即可。



BOSS 斯科皮尔

本章真正的 BOSS 战，属性为日，以椎菜和柯丽雅为中心进行输出。注意场地上有 2 个“无敌 Bug”可供利用，虽然踩上去会扣一半血，但是有无敌状态加持。无敌下随便踩场景 Bug 也不会扣血了，可以清理 Bug 尽早发动程序码劫持或外挂形态，不难获胜。

●BOSS 战胜利后椎菜恢复了自己被囚禁在某处、想要逃脱却被射穿双腿的记忆……往剧情点前进，但会被强制传送到别的地方，重复几次后会触发剧情。需要前往现实世界推动流程。

宝箱	
道具	位置（区域）
体力回复程序码・Lv222	大树通道
高级精灵魔瓶	大树通道
6500Eni	大树通道
精灵的指引	大树通道・6500Eni 的宝箱旁边的钥匙符号
加雷斯纳魔剑	大树通道・左上的平台（必需：椎菜的 Bug 动作，平台附近有绿色光圈可以起跳）
魔力土壤	大树通道
兽人的外套	大树通道
体力回复程序码	大树通道
古代树的树枝	大树通道・下侧小岛
可爱的人偶	大树通道・下侧小岛的钥匙符号
黑暗角枪	大树通道・右下小岛
体力回复程序码	村落入口
体力回复程序码・Lv2	村落入口
红色石英枪	村落入口・右上侧的小岛
精灵心脏	村落入口
不可思议的钥匙	村落入口・右上传送门内部，上侧传送门附近的钥匙符号
克罗亚杖	村落入口・光桥上
古代树的树枝	村落入口
3333Eni	村落入口
体力回复程序码・Lv2	村落入口
精零以大	村落入口・右下
超级精灵魔瓶	村落深处・中央
7000Eni	村落深处・中央
精零以大	村落深处・中央右下
精灵心脏	村落深处・中央右下

现实世界

●与栋方对话，又是一段有点惊悚的剧情，不过也因此得知现实世界现在已经被逐渐侵蚀。

利萨里亚之森/现实世界

●再次进入剧情点，这次触发了次元断裂，自动返回现实世界。

●新被“兔子”绑架，触发选项，这次是三选一。

・不管那么多，先蒙混过去→ Bad Ending。

・死也不会告诉他们！→正常流程。

・不要！我不想死！！→ Bad Ending。

剧情后本章结束，所有一切的关键“IRIS”浮出水面。



5章

萨纳西亚斯神殿

●剧情出现选项。

・请求她允许我们乘船→正常流程。

・击败她并夺走船只→ Bad Ending。

赛丽卡入队，她是综合水平最强的角色，建议放入前排作战。现实世界也会出现新的剧情。



现实世界

●新发现椎菜身边至今为止的同伴们或许不是 AI，而是在现实世界失踪的真人。再度返回世界奥德赛。

萨纳西亚斯神殿

●探索神殿，为了开启中央的大门，需要寻找 4 把特殊的钥匙。要注意此迷宫的战斗场景中，地面有浅绿色的“提醒 Bug”，一旦触碰就会陷入无法回复体力与魔力（HP&SP）的状态。先通过右下侧的入口进入“知识与回廊的房间”区域，根据剧情点的位置获取“古书的书页”，然后在另一个剧情点触发中 BOSS 战。



BOSS 普罗奇普罗缇

属性为星属性，其实没有任何难度，用强化物攻后的赛丽卡的技能就能直接砸死它。

●战胜普罗奇普罗缇后获得“女神的钥匙”，接下来返回“祈祷与回归的房间”，然后前往现实世界。

营地对话	
角色	提升好感度选项
椎菜	向她开玩笑 / 认真地回答她

现实世界

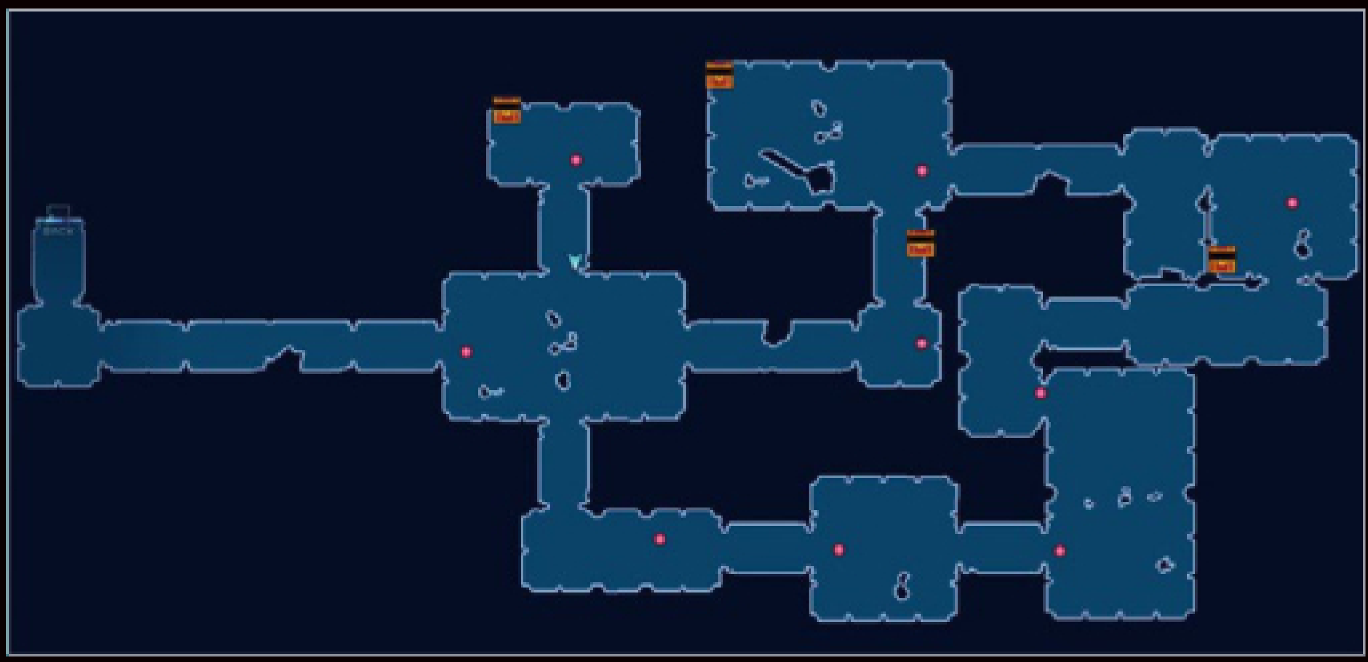
●与栋方对话，然后与常磐对话。与常磐对话时触发选项，这里选哪个都不会 Bad Ending，不过选择“叫她离得远一点”的话 CG 会发生些微的变化。

萨纳西亚斯神殿

●现实剧情过后，祈祷与回归的房间右侧的墙就会消失，从此处前往右上侧的入口，进入“勇气与大厦的房间”区域。与之前的步骤一样，在剧情点触发与普罗奇普罗缇的战斗，胜利后获得女神的钥匙。此区域也能获取古书的书页，能触发现实世界的剧情，与常磐对话即可。

●调查“勇气与大厦的房间”区域中央的钥匙符号获取“红色的钥匙”，这样就能触发上锁房间内的普罗奇普罗缇战了，获胜后得到最后一把女神的钥匙。

●4 把钥匙集齐后，返回祈祷与回归的房间中央，用钥匙开启封锁机关，进入神殿最深处。调查最深处的传送装置触发 BOSS 战。





BOSS 阿拉斐尔

属性为月，伤害非常高。本战可以按 OPTIONS 键逃跑，但逃跑后再回头会触发 Bad Ending。虽然 BOSS 的攻击力很高，但只要此前培育好赛丽卡的话，其实战斗并不难。使用赛丽卡的“传奇之力”强化自身，然后用强力的“众生共存”进行输出。

●胜利后本章结束，接下来要巡回以前去过的地图，并开启世界传送的功能。目标真结局的玩家从下一章开始就要积极完成商店的委托了，真结局的开启条件便是完成商店的全部委托。

宝箱

道具	位置（区域）
精零以大	祈祷与回归的房间
亚特兰卡长枪	祈祷与回归的房间
ZPD-101	祈祷与回归的房间 · 右下
萨纳西亚斯的宝石	知识与回廊的房间
精零以大	知识与回廊的房间
萨纳西亚斯的铁器	知识与回廊的房间
体力回复程序码 · Lv222	知识与回廊的房间
20000Eni	知识与回廊的房间
古书的书页	知识与回廊的房间 · 钥匙符号（剧情点）
萨纳西亚斯的石头	知识与回廊的房间
摩登魔杖	知识与回廊的房间 · 隐藏房间（必须：露西尔的 Bug 动作）
科尔扎轻弩	知识与回廊的房间
灯黑血	祈祷与回归的房间
精零以大	勇气与大厦的房间
30000Eni	勇气与大厦的房间
炫彩魔杖	勇气与大厦的房间
红色的钥匙	勇气与大厦的房间 · 中央的钥匙符号
辉晶之剑	勇气与大厦的房间 · 上锁房间内

6章

枢纽区域

●剧情遭遇与之前的反派莉普卡同属一个组织“卢登思”的爱丽丝，触发选项。

· 交给莉莉→正常流程。

· 安抚露西尔→ Bad Ending。

卢登思成员的身分成迷，爱丽丝还警告椎菜“绝对不能离开这个世界”，剧情逐渐步入高潮。

哈提斯王宫

●附近的剧情点触发后会自动返回现实世界，然后返回世界奥德赛开始探索王宫。王宫的敌人比以前强化了，也有新的宝箱可回收。

●调查剧情点获得“诡异的尸体”，现实世界也出现新的剧情。

现实世界

●剧情后触发选项。

· 一口气跑过去→ Bad Ending。

· 先看看情况→正常流程。

●剧情结束后先返回一次世界奥德赛，然后再次前往现实世界调查“高井川街”。新发现以前在事件现场出现的程序码，其实都出自某个戴面具的男人之手。

哈提斯王宫

●目标是前往王座室，路线和以前一样从东侧区域 2 楼进入。进入王座室会触发 BOSS 战，这场战斗战败的话会进入 Bad Ending。

BOSS 外挂莉莉

BOSS 属性为星，但会对日属性进行反击。注意 BOSS 周围有非常多的“眩晕 Bug”，先使用能够破坏 Bug 的技能清场。BOSS 防御很高，但血量也很少，只要不使用日属性攻击便不难对付。

●剧情此刻终于能确认莉莉是从现实世界被拐过来的人类，并非是普通 NPC。胜利后会获得王宫东栋 2 楼的钥匙，先返回现实世界观看新的剧情。



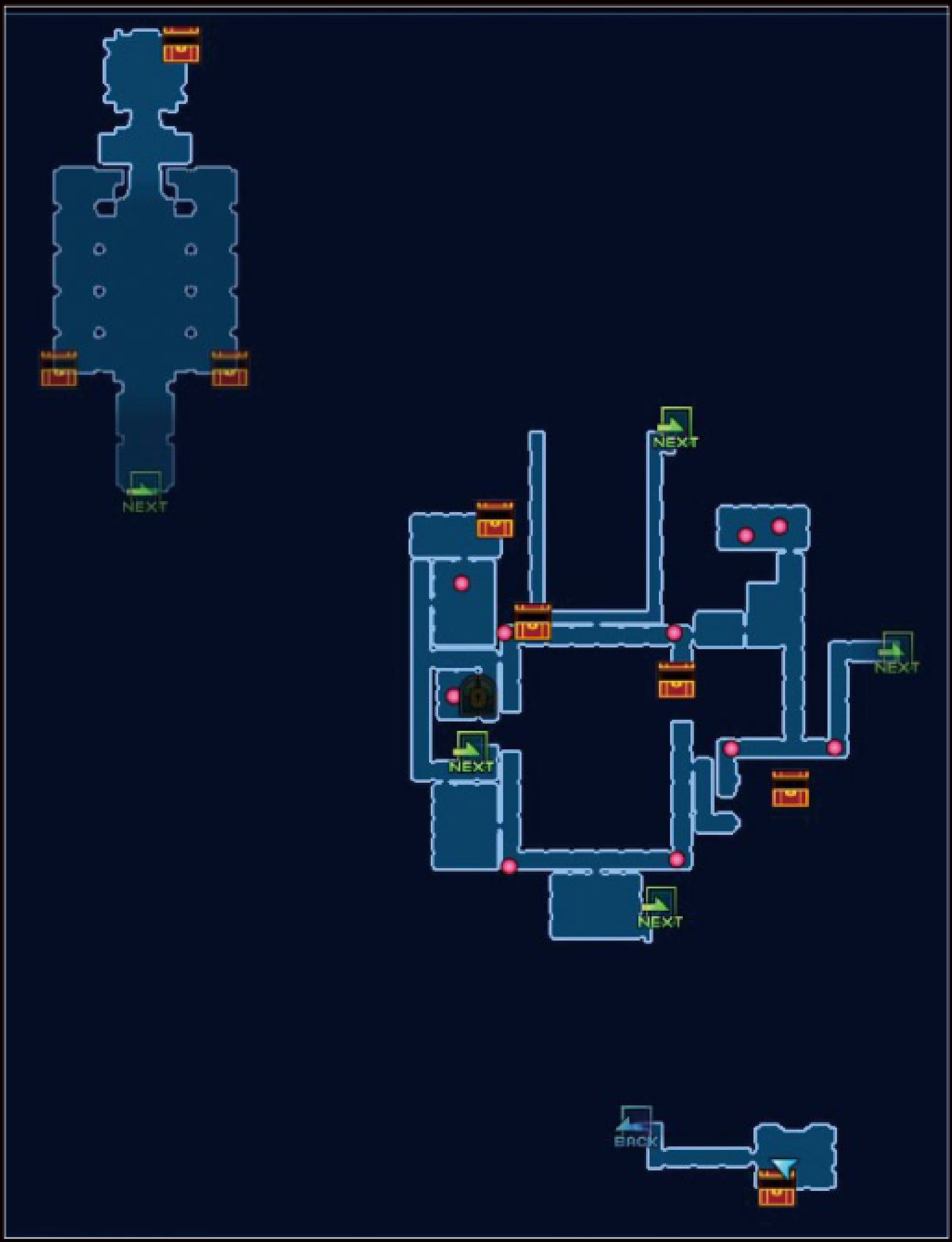
现实世界

●与栋方对话，众人决定潜入阿格尔公司。

哈提斯王宫

●利用王宫东栋 2 楼的钥匙开启东侧区域 2 楼露营点上方的门，此处可以通往最顶层。获取王宫钥匙 6 后来到右下角，能看到下面是营地的透明地板，如下一页图所示，需要稍微走出来一点启动露西尔的 Bug 动作，

游技术 NOW PLAYING 攻略透解



然后顺着新路来到另一边的门继续探索（可以利用跳跃抄近道）。

●使用莉莉的 Bug 动作开启最顶层左上角的藤蔓门扉，从里面的钥匙符号获取“王宫钥匙 7”，这个道具虽然和主线无关，但是探索王宫其余宝箱的关键道具。



●进入最顶层中央右上侧的入口（旁边有存档点），下去就是剧情点，莉莉和露西尔两人和好后本章结束。

宝箱	
道具	位置（区域）
王宫钥匙 4	东侧区域 2 楼 · 左侧被白墙封住的房间内（必须：柯丽雅的 Bug 动作）
腐朽的王宫钥匙	东侧区域 2 楼 · 右上小房间的钥匙符号（必须：王宫钥匙 4）
4222Eni	东侧区域 2 楼 · 右上
王宫钥匙 6	最顶层 · 右上的钥匙符号
4000Eni	最顶层 · 露西尔架出的透明地板上
紫星 LT	东侧区域 2 楼 · 左侧小房间
高级砖瓦	东侧区域 2 楼 · 中央右
拉乌艾杖	最顶层 · 左上小房间（必须：莉莉的 Bug 动作）
王宫钥匙 7	最顶层 · 左上小房间的钥匙符号（必须：莉莉的 Bug 动作）
露涅姆十字魔弩	最顶层 · 最下方（必须：王宫钥匙 7、露西尔的 Bug 动作）
腐朽的王宫钥匙	最顶层 · 最下方的钥匙符号（必须：王宫钥匙 7、露西尔的 Bug 动作）
未来之剑	东侧区域 1 楼 · 最下方（需要在 2 楼用露西尔的 Bug 动作通过）
5500Eni	东侧区域 1 楼 · 中央食堂（必须：王宫钥匙 7）
王宫钥匙 5	东侧区域 1 楼 · 中央食堂的钥匙符号（必须：王宫钥匙 7）
体力回复药 · 极	最顶层
哈提斯金币	最顶层
鬼族复活药 · 极	东侧区域 1 楼 · 最上方（7 章后才可获取）

7章

现实世界

●我方可以正式利用枢纽区域进行世界地图的传送了，在探索迷宫的途中按下触摸板，就可以快速移动到枢纽区域进行传送。来到枢纽区域后会开启一些新的功能，包括强化召唤虫、程序码劫持，还能挑战高难度地图“痛苦区域”。痛苦区域各阶层可以获得角色的最强武器，不过以目前的进度来说马上去挑战会比较难受。先前往现实世界触发新剧情。

●与明日风对话，会出现选项但是选哪个都没有影响。

利萨里亚之森

●进入村落深处区域，第 2 个剧情点会触发特殊事件，这是联动漫画《Final Re：Quest》的活动剧情，对主线没有什么影响。活动剧情总共有 5 个，感兴趣的玩家可以参照下文去观看。

1. 刚刚触发的 7 章利萨里亚之森 · 村落深处。

2.8 章高达尔都市遗址 · 中央钟楼广场的营地右下侧。

3.8 章高达尔都市遗址 · 中央钟楼广场的左上广场的右上角。

4. 苏特菲尔王立造船所 · 第二船坞上侧。

5. 苏特菲尔王立造船所 · 第二船坞的船上。

●通过传送门来到更深处的区域，此处要收集 5 个“黑暗精灵的指引”，位置可参考下文宝箱表格。通过黑暗精灵的指引开门后来到剧情点触发 BOSS 战。



BOSS 外挂阿尔

本战为二连战，但两场战斗除了场地 Bug 不同以外没有太大区别。BOSS 属性为日，第一场用柯丽雅的月属性物理攻击可以轻松收拾；第二场 BOSS 持有月属性反击技能，改为由赛丽卡的“众生共存”进行输出即可，但要留意 BOSS 的攻击力非常高。胜利后自动返回现实世界。

现实世界

●一大段剧情后触发选项，从上一次 BOSS 战后到此处都不能存档，因此要回收 Bad Ending 只能再打一次外挂阿尔了。

· 让栋方冷静下来→正常流程。

· 催促栋方追上去→Bad Ending。

潜入阿格尔公司后了解到敌人的计划名称就叫“卢登思计划”，与椎菜她们在世界奥德赛见到的那几个神秘人有什么关系……？剧情后自动返回世界奥德赛。

利萨里亚之森

●和莉莉一样，阿尔的装备也回到初始状态。前往右下小岛的剧情点，调查钥匙符号获得“套娃”，触发现实世界的新剧情。

现实世界

●前往“咖啡馆”，出现新的神秘事件，同时也发生意料之外的超展开。

利萨里亚之森

●现实世界剧情过后，原本封住的门可以开启了。通过传送门进入剧情点。

宝箱

道具	位置（区域）
来福弓	村落深处 · 毒沼附近
黑暗精灵的引导	村落深处 · 毒沼前的钥匙符号
黑暗精灵的引导	村落深处 · 毒沼深处的钥匙符号
肯特恶魔杖	村落深处
黑暗精灵的引导	村落深处 · 用黑暗精灵的引导开启 2 个封锁机关后的钥匙符号
黑暗精灵的引导	村落深处 · 右下小岛的传送门之间的钥匙符号
混沌长枪	村落深处 · 左上小岛
文森魔剑	村落深处 · 左上小岛的平台上（必须：椎菜的 Bug 动作）
紫牙弩	村落深处 · 左上小岛
黑暗精灵的引导	村落深处 · 右上小岛右上角的钥匙符号
套娃	村落深处 · 右下小岛的钥匙符号（外挂阿尔战后才能获取）
紫红石英枪	村落深处 · 魔石剧情附近

8章

高达尔都市遗址

●通过枢纽区域传送至高达尔都市遗址，往西北方向前进，进入“中央钟楼广场”区域。注意此地图出现的犀牛型杂兵分别持有反击日属性与月属性的能力，使用赛丽卡或莉莉进行输出才安全。

●在剧情点获取“教团圣典”，前往现实世界观看新剧情。

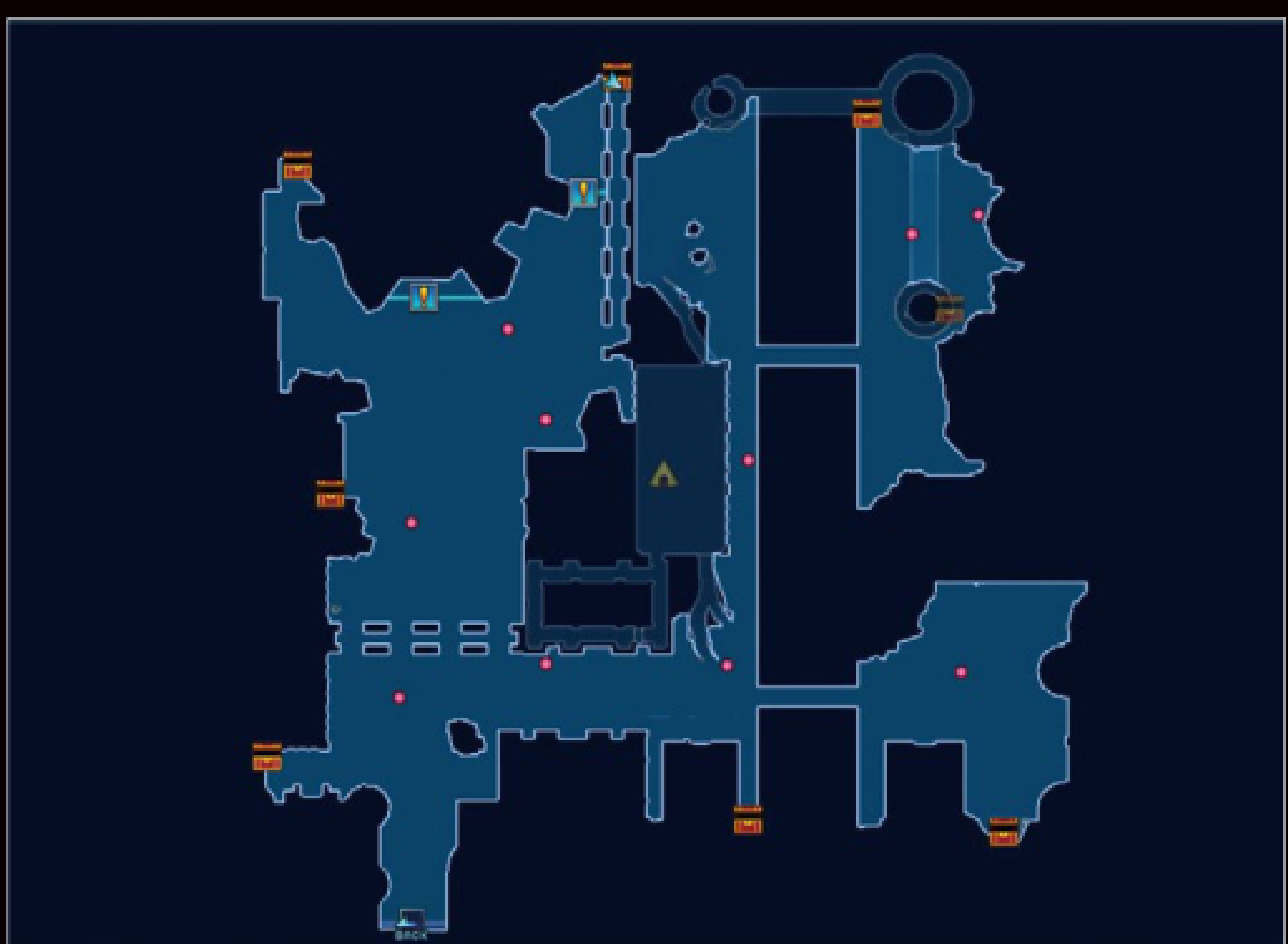
现实世界

●移动至“佐上市立图书馆”，触发剧情选项。

· 我要向真相伸手→Bad Ending。

· 我要继续当个人类→正常流程。

高达尔都市遗址



●剧情点触发 BOSS 战，为三连战，第二次对外挂露西尔的战斗若战败的话会进入 Bad Ending。

BOSS 莉普卡

BOSS 属性为星。虽然和上一场战斗一样防御 4 回合就能结束，但我方这次有赛丽卡，使用“众生共存”狂砸 BOSS 再配合阿尔的克制属性很快就能胜利。

BOSS 外挂露西尔

和外挂阿尔战相同是二连战。BOSS 属性为日，持有月属性反击能力。和之前的外挂敌人一样都是防御力高血少的类型，尤其是第二场战斗会耗费不少时间。使用莉莉与赛丽卡进行输出，利用场地的无敌 Bug 踩 Bug 快速积累污染度变身为外挂形态，或是使用射击游戏类型安装来增加输出力度吧。

现实世界

●露西尔战胜利后前往现实世界，与常磐对话，总算得知了二之宫椎菜被监禁的真相。接下来移动至“Summer Life”，这一过程要重复数次。进一步得知椎菜被囚禁一年的过程，同时也得知了卢登的真面目。众人开始筹划反击阿格尔公司的计划。



高达尔都市遗址

●现实世界剧情过后，原本被 Bug 封锁的路开启，来到剧情点处获取魔石，触发 BOSS 战。

BOSS 火龙索尔布拉斯特

BOSS 为日属性，HP 和防御力都非常高。普通的战法非常浪费时间，建议使用击飞 Bug 让 BOSS 吃下场地 Bug 增加污染度，让其陷入狂暴化的状态。狂暴化后撞墙的伤害就非常高了，此时使用召唤虫召唤出“斯卡拉”增加击飞 Bug 的击飞距离，BOSS 就像桌球一样被撞来撞去很快便会被打倒。

●胜利后剧情，好不容易获取的魔石被火龙吞了就跑，只好前往火山追它了，本章结束。

宝箱

道具	位置（区域）
精零以大	中央钟楼广场
拉普思轻弩	中央钟楼广场
纯洁法杖	中央钟楼广场
教团圣典	中央钟楼广场 · 右下广场的钥匙符号
兽人的装饰物	中央钟楼广场
日光之剑	中央钟楼广场 · 右上平台上（必须：椎菜的 Bug 动作）
紫星 II LT	中央钟楼广场 · 左上广场
便携大剑	中央钟楼广场 · 左上广场
波多卡尔角枪	中央钟楼广场 · 左上广场

9章

卡吉尼亚荒原·大道5

●从萨纳西亚斯神殿的出口来到大道 5，中途会触发柯丽雅相关的剧情，然后通过大道来到火山洞窟。

宝箱

道具	位置（区域）
体力回复程序码 · Lv2	大道 5 · 右上
体力回复药 · 坏	大道 5 · 中央
兽人的装饰物	大道 5 · 中央右下
精零以大	大道 5 · 中央左下
体力回复程序码 · Lv2	大道 5 · 右下

兰德亚火山洞窟

●火山洞窟里的杂兵持有星属性反击，并且场地 Bug 也比较麻烦，建议以逃跑为主。营地里每个人都有对话，选项都没有什么影响。

●广袤之地的剧情点得知要引出火龙需要熔岩蘑菇，前往下一个区域狰狞之地寻找。剧情点获得熔岩蘑菇后前往下一个剧情点设置蘑菇，设置好后要马上前往下一个剧情点触发 BOSS 战，要是想回头存档的话是会触发 Bad Ending 的。







BOSS 火龙索尔布拉斯特

战斗方法和上一场相同，让其狂暴化后尽快召唤斯卡拉然后以击飞 Bug 秒杀。

●战胜火龙后前往下一个剧情点对战虫咒女王。

BOSS 赛加

BOSS 属性为星，持有月属性反击能力。BOSS 的攻击力非常高，我方站位太密集的话很容易被全灭队伍，一定要分散站位。建议参战队员为阿尔、莉莉与赛丽卡，阿尔和赛丽卡利用多段攻击的技能进行输出，莉莉则负责回复。场地上的魔法 Bug 对莉莉的污染度提升很大，建议利用这点发动莉莉的外挂形态进行额外输出。

●胜利后剧情自动返回现实世界，本章结束。

宝箱

道具	位置（区域）
红莲之灰	广袤之地（必须：阿尔的 Bug 动作）
圣洁魔杖	广袤之地 · 左下（必须：阿尔的 Bug 动作）
满铳	广袤之地 · 左下
体力回复程序码 · Lv2	广袤之地
精零以大	广袤之地
精零以大	广袤之地
梅西耶大剑	广袤之地 · 右下小岛（必须：赛丽卡的 Bug 动作）
赤龙之鳞	广袤之地
30000Eni	广袤之地 · 右上（区域入口附近的平台上，需跳跃）
灼热秘石	狰狞之地
体力回复药 · 坏	狰狞之地
20000Eni	狰狞之地（必须：阿尔的 Bug 动作）
精零以大	狰狞之地 · 右上
体力回复药 · 坏	狰狞之地 · 右下
先知重剑	狰狞之地 · 右下

10章

天空都市奥迪赛亚

●前往萨纳西亚斯神殿，以前的传送门经过魔石修复可以使用了，总算能前往天空都市。

●下层区域通过传送阵进行移动，营地的商店也会贩售全部的委托任务素材，**可以趁此时完成商店的委托，这是触发真结局的条件，到 11 章后就无法完成讨伐的委托了。**另外本地图有一个快速练级的方式：



●快速练级法

①把难度调至 EASY，队伍成员变换为椎菜、赛丽卡与阿尔。来到下层区域的露营点处，然后利用魔法阵从营地下落，目标是眼前的绿色触角豹型敌人，对其使用先制攻击。

②先制攻击下敌人会围成一圈站位。我方必定是赛丽卡或是阿尔先行动，用赛丽卡的“众生共存”或阿尔的“日落击”率先对付 2 只豹型敌人，然后第二人再对付另外 2 只豹型敌人。



③剩下的椎菜发动类型安装，使用格斗类型，用〇键快速清理余下的敌人，EASY 难度下一场有 286800 经验。如果购买了 DLC 道具的“经验戒指”就练得更快了。

④胜利后按触摸板，通过枢纽区域再次来到天空都市的营地，剩下的就是重复作业了。

●来到剧情点触发 BOSS 战。

BOSS 拉菲德

BOSS 为日属性，但是对回复系的技能（回复 SP 也不可）与道具会产生特殊的反击行动。因此我方被打伤了也不要回复，直接复活便是。

宝箱	
道具	位置（区域）
噩梦角枪	下层区域・右上
ZPB-201	下层区域・右下
破灭之剑	下层区域・右下小岛
无限重剑	下层区域・中央（只有第 10 章可以取得）
女神十字魔弓	下层区域・中央（只有第 10 章可以取得）

现实世界

●胜利后来到下一个剧情点，自动前往现实世界。在卢登思的意志之下，奥德赛内的殉教者已经入侵现实世界。4 位卢登思成员的原型——“IRIS”的愿望正是前往现实世界。

天空都市奥迪赛亚

●返回世界奥德赛，前往剧情点触发 BOSS 战。

BOSS 外挂赛丽卡

和此前的外挂同伴相同要进行二连战。BOSS 属性为星，持有日属性反击能力。留意反击就没什么难度。

●胜利后一段壮烈的剧情，全员离队，只剩椎菜一人。来到剧情点触发神兽战，败北的话会触发 Bad Ending，但在战斗前的对话中可以存档。

BOSS 神兽

虽然剧情里吹得很厉害，但实际上本战并没有太大难度。使用“缓月轮舞”让 BOSS 陷入毒状态，接下来按照正常的打法很快就能胜利。

●胜利后卢登思登场，本章结束。

11章

现实世界

●自动进行剧情，得知二之宫椎菜早已死亡的事实，但还有挽回一切局面的方法。

天空都市奥迪赛亚（现实世界）

●全员复归，首要任务是调整队伍的装备，然后前往营地。现时点是最后的机会完成商店的采集系委托，缺乏的素材可以在商店购得，再提醒一次完成所有委托与开启真结局的选项有关！做好准备后前往下一个区域“中层区域”。

●探索中层区域，这个区域分为上中下 3 段，需要通过魔法阵来回穿梭。来到剧情点触发 BOSS 战。



BOSS 卢登思・莉普卡

BOSS 属性为星，和之前打法没什么区别，但要留意 BOSS 的攻击力较高。

●胜利后满足真结局条件“完成商店全部委托”时，会触发结局分歧选项，注意此选项无法存档。



・帮助他们→真结局。

・不帮助他们→普通结局。

不满足真结局条件的话会直接进入普通结局。

●选择“帮助他们”的话会触发第 4 次莉普卡战。

BOSS 朱红女王

难度较高的一场战斗，包含 BOSS 在内全员均为星属性，推荐队伍构成为阿尔、露西尔与莉莉，莉莉负责回复队伍状态。首先要对付的是会使用全体回复技能的“黑桃玛利亚”，然后用阿尔吸引其余敌人包围自己，最后再用“日落击”等技能进行输出。负责回复的莉莉要站远一点，不要被 BOSS 的攻击波及到。



●胜利后利用阿尔的 Bug 动作穿越熔岩，前往上层区域。终点前会发现一个红色魔法阵，踩上去就会来到剧情点，触发最终 BOSS 战。

BOSS 虫咒艾莉丝

三连战，前两战都比较轻松，但 BOSS 不被击飞 Bug 影响，为了对应 BOSS 的异常状态技能“虚脱”，也可以选择露西尔使用“全体恢复术”消除我方的减益状态。真正的战斗在第三场。

第三场中艾莉丝的形态改变。BOSS 为日属性，一回合行动 2 次。推荐椎菜、柯丽雅入队，回复方面不需要吝啬药品，本作的药品威力还是很强大的。阵型同样采用分散站位，椎菜可使用范围破坏 Bug 的技能迅速开启战斗劫持，使用类型安装的格斗游戏也能对 BOSS 造成不错的伤害效果。

●胜利后进入结局，直到最后才明白游戏标题“轮回试炼”的意义。除了结局剧情以外，还会插入一个同伴角色的个别结局，推测与露营点的会话有关，但 1 周目难以掌控各人的结局。想自由观看个人结局的话，进入 2 周目后就能选择所有人的个别结局，因此白金党选择 2 周目来开启个人结局奖杯即可，但是麻烦的一点是只能在最终 BOSS 前存档，也就是说要打 7 次最终 BOSS 才能开启所有的结局……

宝箱

道具	位置（区域）
超级精灵魔瓶	中层区域（下段）
恶魔牙刃	中层区域（中段）· 上侧小岛（必须：赛丽卡的 Bug 动作）
大理石	中层区域（中段）· 中央上侧
体力回复程序码 · Lv222	中层区域（中段）· 中央的桥上
超级精灵魔瓶	中层区域（中段）· 右下
星屑	中层区域（上段）
阿比兹法杖	中层区域（上段）· 中央左侧小岛（必须：露西尔的 Bug 动作）
精零以大	中层区域（上段）
萨菲亚铳	中层区域（最上段）
黄金镜片	上层区域（下段）· 左上
精零以大	上层区域（下段）· 上侧小岛
50000Eni	上层区域（下段）· 营地下侧
巨龙牙刃	上层区域（中段）· 右侧小岛（必须：赛丽卡的 Bug 动作）
体力回复药 · 坏	上层区域（上段）

二周目继承要素

2 周目继承要素如下：

- 等级与已习得技能。
- 除关键道具外的所有道具。
- 持有金额。
- 剧情片段达成状况。

白金奖杯

本作的白金难度不大，但必须要进入二周目才能回收所有的个人结局杯。稍微有难度的杯子就是高难度区域“痛苦区域”的杯子了，但实际上也没有游戏难度影响，花点时间刷级便能获取。

奖杯名称	取得条件	奖杯种类
世界终局	收集其余所有奖杯	白金
不断重复	收集了大量的剧情片段（包含 BE 在内,可参考流程攻略正文收集）	金杯
变革之时	与最后的敌人战斗并获胜（进入真结局，条件为完成商店全委托任务）	金杯
女王之证	与痛苦区域的强敌战斗并获胜	金杯
混沌终曲	数次变身为外挂形态	金杯
混沌序曲	多次变身为外挂形态	银杯
椎菜结局	达成椎菜的个人结局	银杯
莉莉结局	达成莉莉的个人结局	银杯
阿尔结局	达成阿尔的个人结局	银杯
柯丽雅结局	达成柯丽雅的个人结局	银杯
露西尔结局	达成露西尔的个人结局	银杯
赛丽卡结局	达成赛丽卡的个人结局	银杯
莉迪亚结局	达成莉迪亚的个人结局	银杯
普通结局	达成普通结局	银杯
追忆	收集了一半的剧情片段	银杯
无法停止的灵光一闪	透过灵光一闪学会了大量技能（参考系统部分的角色技能表来习得技能）	银杯
跨越千尘	击败了大量敌人	银杯
完成第 11 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 10 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 9 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 8 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 7 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 6 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 5 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 4 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 3 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 2 章	剧情自动获得	铜杯
完成第 1 章	剧情自动获得	铜杯
完成序章	剧情自动获得	铜杯
片刻的休息	首次在营地休息	铜杯
现实世界	剧情自动获得	铜杯
扭曲之门	进入枢纽区域	铜杯
灵感	首次透过灵光一闪学会技能	铜杯
虫	首次驱使召唤虫战斗	铜杯
设置之美	首次使用类型安装	铜杯
棋盘上的博弈	首次进行程序码劫持	铜杯
直接吹飞！	首次触发击飞 Bug 击飞敌人	铜杯
步调一致	首次与同伴连携使出旋风击飞	铜杯
外挂形态	首次变身为外挂形态	铜杯





《掠食》的首个DLC《坠月》(Mooncrash)终于于6月11日和各位玩家见面。出乎玩家意料的是，首个DLC在玩法竟然接近于Roguelike。然而玩法变了，骨子底下依然是那个以剧情和沉浸式体验为主的《掠食》。可惜的是，虽然DLC总体素质不错，不知道是不是因为赶着要在E3期间推出而砍掉了一些游戏内容，DLC的结尾部分处理得非常平淡，让玩家意犹未尽。关于DLC的剧情大致分析会写在每一页下面的TIPS部分，关键剧透会在最后，读者们阅读时要小心别被剧透了。

PS4 XOne		
掠食		Bethesda
Prey		主视角射击 / 中文版
2017年5月5日	本地1人	无对应周边
售价为PS4/XOne：429港币		

DLC完美时间：约25小时
本文对应游戏版本：1.07

文 三日月 美编 Juxi

从零开始的月球逃生之旅

游戏目标

本作的玩法和本编最大的不同是，和本篇线性剧情为主相比，DLC的玩法更接近于Roguelike。玩家扮演的不是游戏故事的发生地点皮斯亚斯月球基地上的某位幸存者，而是一名驻扎在基地上空的卡斯玛员工，从不同员工的视角，通过由电脑模拟出来的月球基地，一次又一次地逃出月球基地，并逐渐还原出月球基地事件背后的真相。

游戏在玩法上参考了很多Roguelike的要素，例如一旦玩家死亡就要重新游戏、较高的随机要素以及可重复游玩价值。玩家的终极目的有两个：完成所有角色的剧情任务和完成所有卡斯玛指令。主线剧情的推动方法主要有四种：分别是解锁角色、解锁角色的剧情任务、完成角色的剧情任务和完成命令。随着剧情的推动，玩家会获得新的能力，同时游戏的难度也会慢慢提高。



必须注意的是一点是，游戏会在完成这两个目标后（一般来说这两个目标会同时完成）结束，并且没有二周目概念，通关后也不能再进入模拟，而是只能选择重新游戏，目标为全成就/全奖杯的玩家请务必要注意这一点。

随机状况

作为一款类Roguelike玩法的游戏，本作的随机要素比一般的Roguelike游戏要少很多。最基本的一点是，在每次游戏中，基地的总体地形都不会发生变化。皮斯亚斯月球基地分为四个大区：中央区域的陨石坑以及以陨石坑为中心，向三个方向延伸的实验室、月球工业和职员侧栋，后三个大区还有电车连接，总的来说基地的形状就是一个圆形。

当然，和本篇的塔罗斯一号基地以及很多其他科幻惊悚题材的影视作品类似，月球基地的运行状况自然也不会正常到哪里去，而这就是本作中



© 2017 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Prey, Arkane, Bethesda, Bethesda Softworks,Zenimax and related logos are registered trademarks or trademarks of Zenimax Media Inc. In the U.S. and/or other countries.

的“随机要素”之一。玩家会遭遇的状况有很多，最常见的有淹水和漏电（玩家走在水上会滑行，漏电的区域和水面重合的话还有连锁效果，触电的话会受到伤害）、火灾（区域着火，接触到的话受到伤害甚至烧伤）、缺氧（平时不会造成什么效果，但玩家的套装完成度受损的话，玩家就需要找氧气筒来回复氧气）、沙尘暴（陨石坑专属状况，影响能见度）。

另外一些随机状况还包括地形损坏（楼梯中间一段不见了）、电车失效、损坏的门、密码锁死、特定的 NPC 尸体位置发生变化等等。这种问题并没有特定的解决方案：楼梯可以尝试利用亚泰斯推进系统跳过去或者找另一条路爬上去、损坏的门可以修理（在控制角色“工程师”的情况下）或者找另一条路通过、密码则直接骇入（在控制角色“工友”的情况下）、需要门卡的门则需要去找上一个开门的人（人名会显示在门锁上），然后从他身上搜刮出钥匙卡、部分密码会写在分布在场景的小角落的便利贴上。玩家需要根据自己当前的状态随机应变，很多时候其实无视就好，随机要素几乎不会直接影响玩家的逃脱计划，而是只会影响玩家的探索范围而已。

不过这些状况只会阻碍玩家前进，而不会直接阻碍玩家逃生，玩家遇到的最常见也是最棘手的问题其实是停电。停电会使整个区域的电力设施陷入瘫痪，虽然不能说是毫无益处（例如玩家不会触电，风暴异魔门会失效等等），但带来的坏处更多，门全部都不能开、电梯失效、电车不能运作等等，最致命的是本作的逃生手段中有很多是需要电力的。整个基地的电力控制室位于陨石坑中央底层的电力控制室，到了游戏中期玩家会时不时遇到区域停电的问题，此时玩家就需要根据自己的逃生计划来调度电力了，或者利用道具“控制模组”直接修理。



继承要素

和一般 Roguelike 游戏中的“角色死亡立即重来”不同，本作的“一局游戏”只有在全部可操作角色死亡 / 逃脱后才会结束（当然玩家也可以自行选择重来）。在同一局游戏中，前一位操作角色搜刮过的东西、影响过的场景、杀死的敌人等都会保留到下一个操作角色的游戏当中。举个例子，第一个角色在某具尸体上搜刮出了一把霰弹枪然后把它拿到手，那么下一个角色来到这里的时候霰弹枪就会消失不见。在游戏初期，玩家在尝试一次过让多个角色逃脱的时候必须注意这一点，要不然很容易会出现上一个角色全身背满补给品华丽脱出，下一个角色却手无寸铁的窘况。

随着剧情的推进，玩家会获得特殊技能：“召唤拟态同伴”和“召唤勤务机同伴”两个技能，两个技能都不需要消耗灵能点数。前者可以帮玩家标注敌人位置，后者可以帮助玩家搬运道具。而玩家必须要注意的是，寄存在勤务机身上的道具是可以继承给下一个角色的。虽然仅限当局游戏，但也够用了。每次脱出前，玩家可别忘了把全身的道具都寄存在勤务机以留给下一个角色使用。

游戏中有另外一些要素，则会一直保留下来直到玩家通关。玩家在探索中会找到很多生产制程，和本篇一样，玩家用这些生产制程就可以在生产机上通过花费素材来打造装备或者道具，而生产制程本身是会保留下来的。只要解锁了生产制程，玩家在每一次逃脱前就能通过花费完成每局游戏后根据玩家表现奖励的点数来购买相应的装备和道具，从而给游戏带来各种便利。

另外一个会保留下来的是角色的技能解锁情况，只要技能解锁了，即便玩家在那一局游戏死亡，下一次游戏开始后技能依然会保持着解锁的状态。说白了就是，只要玩家有耐心刷技能点（神经调整仪），在游戏的初期你就能让角色变得非常的强大。当然，神经调整仪本身是一个道具，如果玩家没用完的话，多余的神经调整仪自然也不会保留到下一局游戏中去。因此每次脱出前，有多余的技能点的话别忘了点个技能。



简易刷取神经调整仪方法

刷神经调整仪的方法有很多，最简单粗暴但同时也是最耗时的方法就是先找到神经调整仪的生产制程，然后搜刮场景，无论什么垃圾都带在身上，路上见到的敌人除了梦魇和月球鲨全部杀掉（对自己实力有信心的玩家也可以选择与其一战），搜刮到的东西除了必要的补给外全部分解掉。在确定逃脱路线安全后，再将其余道具全部分解掉，分解后的素材全部用来做神经调整仪。一路搜刮过来并且全部素材用来做神经调整仪的话，一次脱出能够获得 40 到 50 个神经调整仪，但这个方法耗时长而且风险很高，一旦玩脱的话很容易得不偿失。

另一条路线能够获得的神经调整仪数量较少，但路线非常简单，耗时很短，收益非常稳定。先解锁“太空梭”路线，学会技能“飞行驾驶”。选择角色为所长，开始自带破坏者电击枪和破坏者弹药，推荐的路线为首先前往陨石坑的中央区域，在电力控制室确定电力状况，优先确保实验室和职员侧栋的电力。

第一个前往的地点是实验室，比较简单的路线是从电力控制室旁边的通道过去，利用“物质模拟”能力变成小物品后钻到通道的另一头。进入实验室后立即左转能够发现一个类似于手术室的地方，这里很大几率能找到神经调整仪。然后往右有一个窗户破掉的房间，利用工作台将五号隔离室打开，利用一旁志愿者淋浴间的通风口进入五号隔离室，里面的玻璃房里固定有调整仪。然后离开隔离室继续前进，



▲特殊补给箱（金色）大几率会有神经调整仪，补给线的位置是固定的，玩家记住位置后，之后每次路过时都可以顺便去开一下箱。

通过电梯来到三楼的所长办公室，所长办公室的桌面上固定放有调整仪，拿完后利用工作台获得打开三号隔离房的权限。沙发前的公文包很大几率也会放有一个，最后在二层角落尸体旁的桌面上也有几率放有一个，全部搜刮完后离开办公室。在旁边的会议室内有一个保险柜，同样的，保险柜里一定几率能找到调整仪。

全部搜刮完后原路返回离开实验室，中途经过隔离区的时候别忘了用工作台打开三号房间后进去拿调整仪。下一个目的地是职员侧栋，职员侧栋部分什么都不需要管，直接往太空梭的所在地行政楼层进发。和太空梭所在地同层的还有两个办公室（其中一个为本篇角色艾力克斯的办公室），看看办公室的门能不能打开，只要有一个能打开的话就把两个房间全部搜刮干净（两个房间以维修口连接）。搭上太空梭后别忘了前往舱尾搜刮完最后一个特殊补给箱。确定调整仪都花光后就可以逃离了。这套流程熟练的话，算上读取时间一趟大约 15 分钟左右，稳定收益为接近 20 个调整仪，运气好的话甚至能达到 30 个以上。

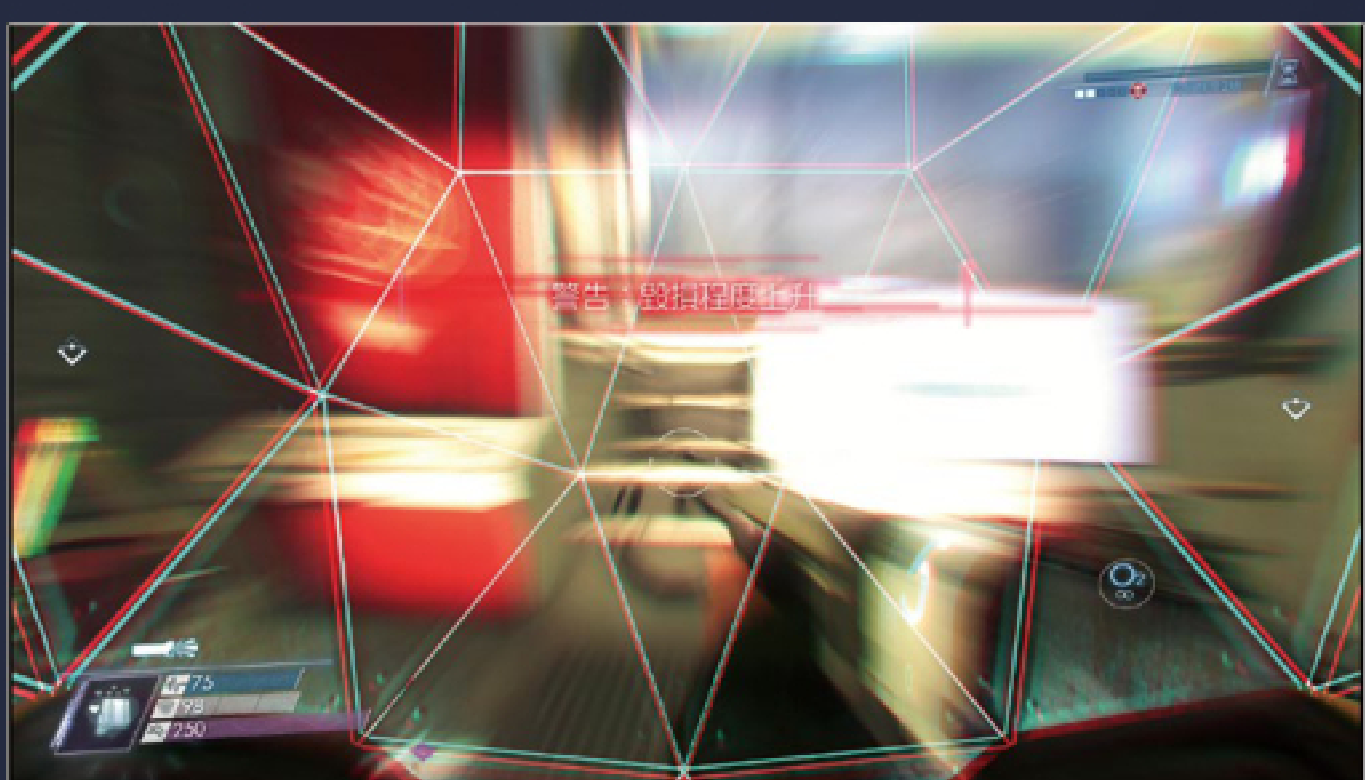


毁损程度

“毁损程度”说白了就是“时间限制”，这个系统会在游戏教学关结束后解锁。“毁损程度”分为 5 个级别，过一段时间后，级别就会提升。级别提升后，除了玩家现今所处区域内的所有敌人都会重生（只有玩家离开现在的区域后，该区域的敌人才会刷新）；部分人类尸体会变成幻影；敌人的种类、强度和数量都会增加。到达级别 6 后，玩家会被“强行登出”，该局游戏会强行结束，换句话说就是 GAME OVER。

不同级别到达下一级别的时间是不同的，级别越低，到达下一级别所需的时间就越短。减少毁损程度的方法只有一个，那就是使用道具“延迟廻圈 .Time”。这个道具的外表是一个紫色沙漏，在场景里可以随机获得，击杀一些高级敌人（例如心灵操纵魔或者梦魇）会高几率掉落一到两个。当然，这个道具本身也是有生产制程的，获得生产制程后直接造一个也未尝不可。不过这个道具并不能降低毁损级别，只能延长到达下一级别的时间。

毁损程度的高低直接决定了游戏难度。部分特别强力的敌人会在毁损程度高的时候出现，最典型的例子就是梦魇，在游戏中期后，这个敌人会在程度达到 4 之后出现；本作新增的敌人“月球鲨”基本只会在中央的陨石坑移动，然而当级别高的时候，它就会开始在月球工业移动。因此毁损程度的应对方案非常简单，对于高手玩家来说，当然可以选择无视，但对于一般玩家来说，梦魇这种能够一击打残玩家的狠角色自然是可免就免。无论玩家当局游戏的目的是什么（刷点数、刷生产制程、刷技能点、逃脱），笔者都推荐将毁损程度保持在 3 或者 3 以下，4 以上后玩家就需要考虑逃脱并开始制定最短路线了。



角色受伤

在本篇中，角色的异常状态种类很少，多是一些只要经过一段时间就会自动回复的状态（例如喝醉、恐惧、眩晕等等）。而在 DLC 中增加了角色受伤设定并增加了相应的异常状态，玩家需要找到相应的道具才能解除异常状态。避免受伤的方法也非常简单，尽量避免战斗就可以了。一般敌人几乎不可能让玩家陷入异常状态，能够让玩家陷入异常状态的多是一些强力敌人，诸如梦魇、心灵操纵魔、月球鲨，这种敌人的数量不多，而且逃脱战斗的难度也不高。最后玩家只要小心不要作死就行了，敌人的攻击几乎不会触发骨折和烧伤，但玩家作死却可以。

异常状态种类、触发条件以及应对方法如下（注：下表中的触发条件并不是惟一条件，但满足这些条件后触发的几率是最高的）：

名称	触发条件	效果	治疗道具
脑震荡	被心灵操纵魔的攻击打中	灵能最大值减少，不能使用风暴异魔技能。	醒脑锭
失血	被梦魇或者月球鲨的近身攻击打中	只要玩家冲刺就会开始扣减 HP，减到 1 为止，不会致死。	凝伤胶
骨折	在一般重力情况下，从高处跳下	玩家不能冲刺，移动速度减慢。	骨骼医疗包
烧伤	被火属性敌人攻击打中，或被环境中的火焰伤害到	根据伤势严重程度，HP 最大值减少。	真皮网人工皮肤

武器品质和耐久度

DLC 和本篇的另一个区别在于增加了武器品质以及耐久度的设定。首先先说说武器品质，和大部分角色扮演类似，本作的武器的品质从低到高分为四个等级：一般（无色）、标准（绿色）、高级（蓝色）和精锐（黄色）。由于本作没有升级武器这个概念，因此同一种武器的强度很大程度上由它的品质来决定，品质越高的武器，其附带的升级就越多。

本作中玩家能够在哪里找到什么品质的武器完全是随机的，虽然有那么几个地点（例如安检站可以大概率找到武器）会高几率出现武器，但种类和品质依然是随机的。不同品质的武器还对应不同的生产制程，当然，武器的品质越高，购买所需要消耗的点数就越高。不过虽然价格不同，但通过建造机制作的话，不同品质的同类武器所需要消耗的素材是一样的。另外捡到的武器还有几率会附带属性，不同属性会有不同的效果，但由于随机性太强，基本只能算是个锦上添花的东西，玩家挑选武器时还是推荐优先装备高品质的。

耐久度则是 DLC 加入的另一个系统。除了近战武器以外，所有的武器装备都有耐久度设定，武器耐久度会随着使用或者被敌人击中会不断减少。从某个角度来说，DLC 里的武器就像是纸做的一样不耐用，不少敌人的攻击能够几下就把玩家的武器打废掉。耐久度降到 1（最低值）的武器会陷入故障状态，故障状态下的武器基本射击一发就会卡一次弹。修理武器需要道具“备用零件”，但最大的问题在于，五个角色里只有工程师拥有修复武器的能力，因此对于其他角色来说，武器其实就是个用完就弃的存在。另外玩家搜刮到的武器大部分耐久度都会非常低，这也是为什么笔者建议玩家尽量避免战斗的原因之一。



虽说武器的获得大部分都是随机的，但还是有那么一把武器的固定会出现在特定地点的。在实验室 1 楼，隔离室（也就是传送门所在地）的旁边房间放着一把精锐等级的“心灵静滞刀”。这把武器在按住 R2 键蓄力后能够通过花费灵能来进行远程攻击，本身威力也非常高。鉴于获取这把武器不需要任何前提条件，只要利用工作台按键开门就可以了，门槛非常低，建议玩家路过研究所时都去拿上一把傍身。

逃脱手段

本作共有五种逃脱手段供玩家选择，分别是：太空梭、逃生舱、质量推进器、意识仿真以及传送门。其中太空梭、逃生舱、质量推进器以及传送门是全员可用，意识仿真则是角色“所长”限定。全部逃脱手段的流程要点如下：

逃生舱

逃生舱是所有逃脱手段中比较简单的一个，玩家只需要做三件事：通过安全站的工作站找到逃生舱，找到逃生舱导航晶片，最后坐上逃生舱。逃生舱是本作中玩家接触到的第一种逃脱手段，但必须注意的是，教学关卡中的逃生舱并不需要玩家寻找导航晶片，但之后每一次都需要一个导航晶片，导航晶片能在三大区域（除了陨石区）的储存室或者工程侧栋里找到，当然，最简单的方法是直接利用建造机造一个。

这个逃脱手段最麻烦的一点是逃生舱和导航晶片的位置都是随机的：前者位置随机，后者所放置的地点很容易会出现各种状况（门损坏了或者锁上了）。但它同时也是所有手段中最简单的，只要你运气够好，你甚至可以直接能在陨石坑区域找到可用的逃生舱。最后一点需要注意的是，无论怎么随机，逃生舱所在的区域肯定有一群敌人在等着玩家，逃生舱前还有一个风暴异魔门会挡住玩家的去路。除了提前做好准备全灭敌人以外，直接用电磁脉冲弹或者破坏者电击枪将风暴异魔门无效化也是个不错的选择。最后的最后，别忘了关逃生舱的门。

太空梭

在第一次执行这个手段的时候，玩家需要先找到太空梭。太空梭位于职员侧栋的上层，从陨石坑方向进去后穿过第一扇风暴异魔门，再从中央的电梯上去，最后沿着楼梯来到二层，再穿过一次风暴异魔门就能来到太空梭前。顺便一提，由于有风暴异魔门，这里是个安全区域，而且玩家能从附近的尸体和安检站搜刮到很多武器和弹药。即便不是选择太空梭，路过的时候顺便过来拿点补给也是个不错的选择。

之后玩家需要通过安监站的工作台找到“安洁拉·华格纳，并获取她的位置信息。这个 NPC 的位置是随机的，但玩家只需要找一次就可以了。玩家的目的在于找到她身上的“飞行技术神经网路 2.34b 版本”，这个道具能够解锁一个名为“飞行驾驶”的技能，需要一个神经调整仪才能学会。学会这个技能后就好办多了，由于技能是会继承的，因此在找到这个道具，并且让每个角色都学会这个技能后，玩家只要到达太空梭就能直接逃离，不需要任何道具或者前置条件。



质量推进器

质量推进器位于月球工业的中央矿场区域，玩家需要找到 5 个食物，5 个非酒精饮料和 1 个抗辐射药才能达成逃脱条件。虽然系统会提示玩家前往指定地点可以更容易地找到这些道具，但实际上除了抗辐射药需要一点运气以外，其余的道具都可以直接在月球工业找到。食物可以在尸体或者场景中搜刮到，并不算稀有，而且食物还可以用另外一个更简单的方法解决：用建造机造或者关卡开始前购买 5 个“转星口粮包”（角色“志愿者”初始携带两个，这同时也是惟一一个可以通过建造机制作的食物类道具）。饮料可以在同一区域，中层区域的支援系统左上方小餐厅的自动售货机找到。抗辐射药需要前往创伤中心才能找到，在进入月球工业的第一个场景（就是有台分解机和建造机的那个区域），两侧高处的补给箱和架子上有一定几率能找到一瓶，当然，最简单的方法依然使用建造机直接造一瓶。

这个方法最麻烦的一点是质量推进器位于月球工业的最顶层，正常的路线应该是搭电梯上去，然而电梯基本上是坏掉的，工程师以外的角色只能通过风暴异魔门一侧沿着铁架往上爬，非常麻烦。在启动质量推进器后玩家还需要在 30 秒内回到货柜处。有电梯的话非常好办，没有电梯的角色在下降时请注意用喷气背包缓一缓，要不然临脱出才摔断腿或者摔死就非常尴尬了。



▲电梯坏掉又没有维修能力的角色可以考虑从这里开始往上爬。

意识仿真

这条路线的准备工作比较麻烦，但在实行第一次后，以后再次使用这个方法是步骤会大大简化。然而这条路线并不算实用，因为这条路线是所有路线中惟一一个限定操作角色的，只有所长可以使用这个方式逃脱。

在进入这条路线前，玩家必须先学会技能“幻影创造 II”。这个技能需要玩家扫描编织魔后才会解锁，编织魔也不需要玩家去找，在研究所的“风暴异魔隔离区”，关着的梦魇上方就是编织魔，两个都是被关起来的，玩家可以放心扫描。

接着玩家需要找到一个名为“欧雷格·巴塔洛夫”的 NPC，利用安检站的工作台找到他后将其变成幻影。值得注意的是，他会变成一只敌对状态的热能幻影，由于玩家还需要扫描他，因此建议玩家使用技能后立即躲远然后蹲着，隔远再扫描他，热能幻影本身还是比较棘手的，不小心陷入烧伤状态的话会非常麻烦。



在第一次完成这个方法后，之后玩家就可以省去中间找 NPC 的步骤，而是直接前往所长办公室，放好勤务机后就可以直接脱离了，非常方便。

传送门

传送门是这么多种方式中最麻烦的一个，因为这个方法需要两个角色的“帮忙”。传送门位于研究所，玩家分别需要工程师的“维修Ⅱ”以及工友的“骇客入侵Ⅱ”才能启动传送门。这就意味着玩家需要操作两个角色后才能使用这个方法，而且这个步骤是不能省掉的，每次使用这个方法都需要把传送门修好。

与繁琐的步骤相比，传送门这个方法本身比较轻松。到达传送门的路程非常短，而且中途几乎没什么强力敌人，使用传送门的角色本身并不会遇到什么困难，启动工作台后在限时内冲进传送门就可以了。



共通逃脱路线

虽然逃脱的路线有五条，可供使用的角色有五个，但每次进入模拟后，还是有那么一两件事是玩家们必须做的。首先，在进入陨石坑前玩家可以拿到一个喷射背包，这个可别错过了，合理地使用喷射背包可以快速地在沙地上移动从而躲开月球鲨的追杀，但在使用多个角色连续脱出时，这个背包由谁拿就需要考虑一下了，建议拿背包的人把风暴异魔引诱器留下给下一个人用。当然，在模拟开始前花费点数直接买一个“亚泰斯推进系统”就最好不过了。然后玩家需要前往陨石坑中央区域确保电力状况，再根据电力状况来选择逃脱路线，中央区域还能拿到一些武器和补给。做好准备后就可以按照自己指定的逃脱路线前往指定场景了。

另外，无论选择哪条路线，使用哪个角色，在拥有相应生产制程的前提下，推荐玩家每次开始模拟前都戴上一把破坏者电击枪和弹药用来开风暴异魔门，这能省下玩家不少麻烦。



角色介绍

角色概述

本作共有五个角色供玩家使用，除了志愿者以外，其余角色都需要满足一定的条件才能解锁。另外每个角色还有自己的专属剧情任务，同样需要玩家达成一定条件后才能解锁。玩家需要进入模拟月球并找到记忆点才能触发剧情任务，剧情任务中的游戏场景、敌人配置甚至是毁损程度都会根据剧情而改变。值得一提的是，完成剧情任务后，可能会导致部分场景发生变化，这种变化是永久性的，但并不会对玩法和流程带来太大影响，顶多就能算是彩蛋而已。

不同角色的能力和初始携带的道具都是不同的，能解锁的技能也是不同的。除了这些显而易见的区别以外，部分角色会提前知道一些密码，例如所长一开始就知道所长办公室工作台的密码，安全官可以使用安检站里的勤务机发派装置发出安全勤务机。



另外在技能学习的优先度上面，笔者建议在没有获得电磁脉冲弹或者破坏者电击枪的生产制程前，尽量不要学习和风暴异魔相关的技能。本作加入了“风暴异魔门”，这个设施会在附近有“风暴异魔”的情况下关闭，其中包括了玩家自己。如果没有将其无效化的手段就提前被“关在门外”的话，玩家在月球基地可以说是寸步难行。

最后要说明的一点是，角色死亡后，在没有装备相关晶片的前提下，死去的角色会变成幻影在场景中徘徊，将其击毙后就可以回收其身上的道具。

志愿者
安德里亚斯·阿列克纳



角色解锁条件
无
剧情任务解锁条件
使用这个角色并用传送门逃脱

角色介绍

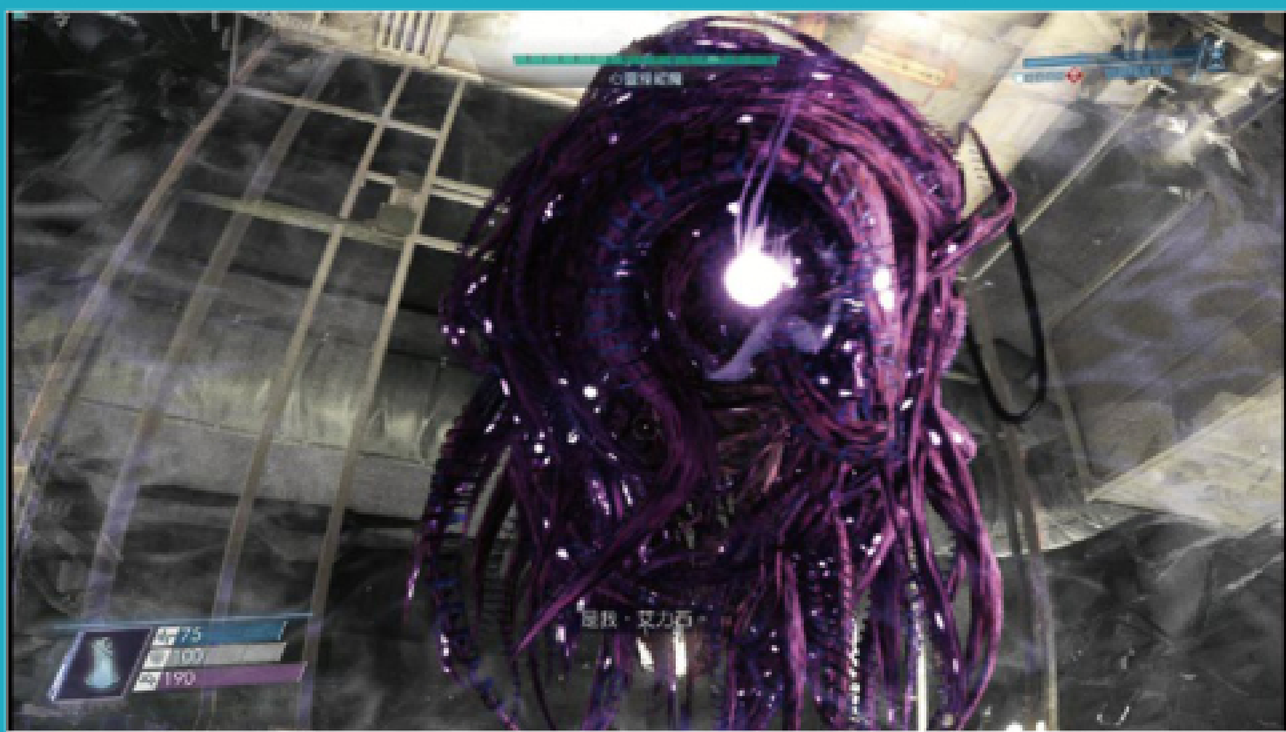
志愿者是本作中玩家所能用到的第一个角色，生命值是全部角色中最低的，与此同时他拥有全员最高的灵能。从技能树不难看出他是个非常依赖灵能攻击的角色。但不要被他的HP给欺骗了，实际上他的生存能力非常不错，再谢强化可以强化食物的治疗效果，节省下不少医疗包，而再生提升到最高级后，每次受伤后都能回复25点也就是1/3的HP，对付一般敌人几乎可以无伤。另外，他的灵能攻击也非常厉害，后期的他甚至不需要装备武器就能一路碾压过去。当然，他的缺点也非常明显，那就是他必须随身带一把电击枪，要不然风暴异魔门会让他哪里都去不了了……

剧情任务

一切都是你的幻想

志愿者的剧情任务非常简单，鉴于风暴异魔都变成了友方，因此一路上除了安全勤务机以外，玩家不会遇到任何敌人。另外由于风暴异魔都不会攻击玩家的缘故，建议玩家戴上一个心灵探测器，把之前没扫描的敌人都扫一次。

相比简单直接的剧情任务，解锁剧情任务反而成为了最大的难题。传送门逃脱需要工程师和工友的帮忙，具体流程可以参考上文部分。



所长

莱莉·余



角色解锁条件

找到心灵探测器

剧情任务解锁条件

使用这个角色并用意识仿真逃脱

角色介绍

在不花费点数的前提下，开局自带心灵探测器的所长是惟一一个可以通过扫描敌人来帮助其他角色解锁能力的角色。她的角色定位和志愿者类似，但灵能能力并不以攻击技能为主，她还能学会类似于“模拟物质”这种探索用的能力。“心灵冲击”虽然只针对生物类敌人，但单论威力是本作中所有技能最高的，对付梦魇或者月球鲨有特效。除此以外这个角色就没什么特色了，除了不会修理和骇客以外，所长用起来感觉和本篇主角差别不大。

在游戏初期的时候，玩家可以利用“幻影创造”来刷点数，这个技能会在生成幻影时奖励分数，之后玩家击倒幻影（不会反击）后会再奖励一次点数，虽然数量不多，但初期刷点数时还是有点用的，不过生成幻影前别忘了先把尸体搜刮干净。

心灵探测器则可以通过搜刮莱莉·余的尸体得到，旁边还能找到探测器的生产制程。所长尸体的位置是固定的，她就在研究所的所长办公室里。

剧情任务

火力测试

同样是非常简单的一个剧情任务，玩家需要两个“控制模组”来完成这个剧情任务。最简单粗暴的方法就是直接从陨石坑中央区域下层的电力控制室里拔两个出来直接换掉，或者开局前花 2000 点数买两个。任务完成后，这两个控制模组会直接坏掉。

完成这个剧情任务后会解锁风暴异魔塔，之后玩家只要花费两个控制模组就可以启动一次，作用是将中央区域一定范围的敌人全部消灭（注意，范围并不是整个中央区域），总体来说没什么实际意义。



安全官

维杰·巴提亚



角色解锁条件

找到维杰·巴提亚的尸体

剧情任务解锁条件

利用质量推进器逃脱月球

角色介绍

开局自带霰弹枪的“猛男系角色”，所有技能都是用来提高生存和战斗能力。在技能提升到最高后，其生命值可以达到惊人的 360。然而这个角色可以生存多久，很多程度上取决于玩家有没有找到一把趁手的武器，毕竟初始自带的霰弹枪对付后期的敌人还是有点吃力的。

顺便一提，他尸体的位置是随机的，因此玩家还是需要老老实实利用工作台来确定他的所在地。

剧情任务

还有更糟的事



任务触发后，玩家首先需要利用工作台找到克莱儿·惠顿。前往其藏身处后，克莱儿早已逃得无影无踪。调查工作台会触发事件，玩家会陷入中毒状态。这时候会同时出现两个倒计时：玩家离毒发身亡还有 5 分钟，克莱儿逃出月球基地还需要 10 分钟。

虽说有时间限制，不过基地本身不大，时间还是非常充裕的，笔者的建议当然是优先解毒。玩家的最终目的地是来到职员侧栋的顶层，最后启动逃生舱失效安全系统，是否击毁克莱儿的逃生舱并不会影响 DLC 的后续剧情。

TIPS 关于本作故事发生的时间：从剧情上来看，本作故事和本篇塔罗斯一号空间站事件发生在几乎同一个时间段。玩家甚至可以在陨石坑看到塔罗斯一号，此时的塔罗斯一号还没有被风暴异魔完全占领，从外表来看还看不出什么异样。

克莱儿·惠顿



角色解锁条件
完成安全官的剧情任务
剧情任务解锁条件
使用这个角色并用逃生舱逃脱

角色介绍

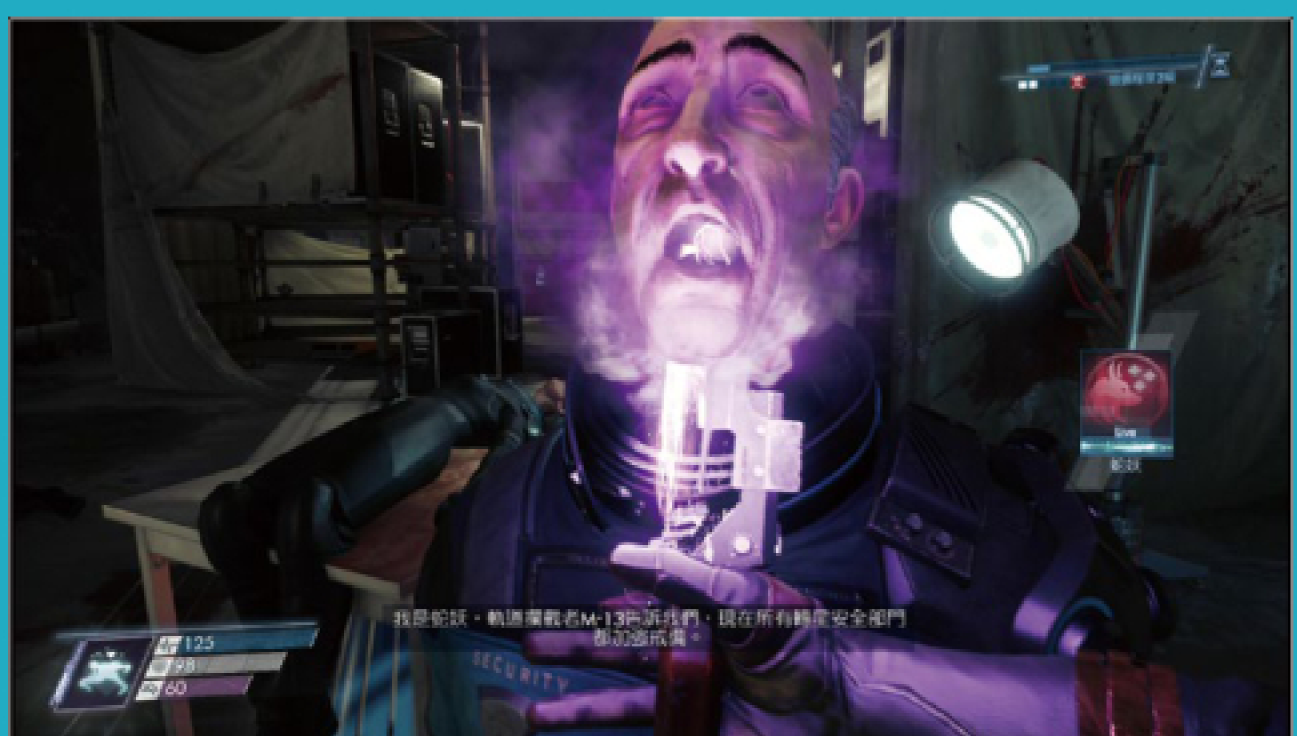
惟一一个可以使用“骇客入侵”的角色，克莱儿是所有角色中移动速度最快的一个，技能多是加快移动速度以及潜行相关。由于缺乏战斗系能力的缘故，在游戏后期所有角色技能都学得差不多的时候，克莱儿的战斗能力反而是这么多角色里最差的一个。然而只要你跑得够快，风暴异魔就追不上你。利用移动速度和潜行来避免冲突是这个角色生存的关键。

剧情任务

彻底扫除

在触发这个任务之前，建议先解锁一部分（或者全部）和跳跃高度以及骇客入侵相关的技能。玩家需要摧毁三个应答机，摧毁应答机的方法有很多，比较经济实惠的方法是利用分解机直接分解掉，另一个方法则是扔在地上然后扔一个反组引力球。应答机的位置没什么好说的，放在高处的应答机可以依靠克莱儿的跳跃力轻松到达，艾力克斯保险箱的应答机则需要骇客入侵能力。

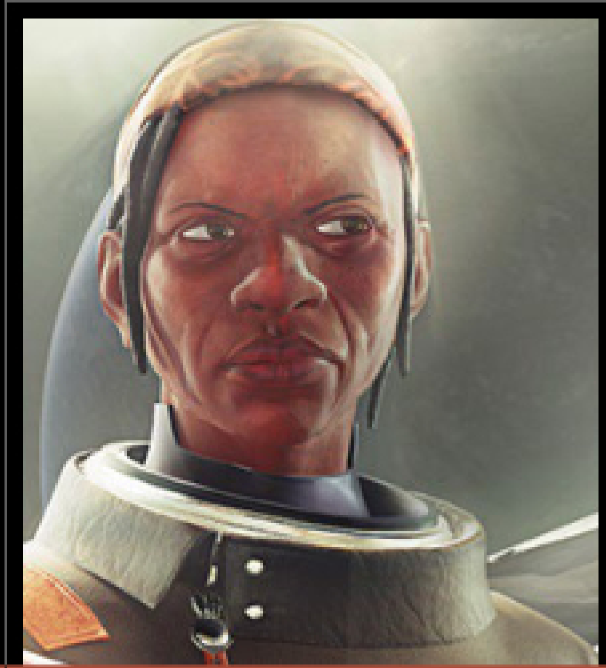
任务的最后阶段玩家需要将“卡斯玛指挥金匙”放到所长办公室的勤务机上，完成后立即离开。一路上无视出现的安全勤务机，安全离开研究所后就算是完成任务了。





工程师

琼·温斯罗



角色解锁条件
使用志愿者成功逃脱
剧情任务解锁条件
使用这个角色并用太空梭逃脱

角色介绍

惟一一个可以使用“维修”的角色，从角色能力来看，琼的能力比较平庸。她的亮点在于她可以不消耗任何灵能然后召唤一个友方炮塔，这个能力在对付大部分敌人时都能有不错的效果。缺点是由于本作的炮塔太过“娇嫩”，随便往地一倒就会失效，对付那些攻击能够震开目标的敌人来说，炮塔的实用度非常有限。

琼的维修能力可以让她进入更多区域并搜刮到更多资源，而且武器维修能力在长时间作战的情况下非常实用。灵能技能不多，静电爆破除了用来对付机器类敌人外，还可以使风暴异魔门无效化。机械心灵的实用度较低，但在一些特定场合还是能发挥作用。

琼还有一个特殊技能“反向工程”，可以通过拆除物品来获得该物品的临时生产制程。在游戏初期缺制程的时候还算有用，但本作里需要短时间内消耗大量相同道具的场合不多，顶多就只能用来做神经调整仪或者控制模组而已。

剧情任务

根据消息灵通人士透露

琼的剧情任务需要大量的跑腿工作，玩家几乎是绕了月球基地一圈，在触发这个任务前，建议玩家确保好三个区域的电力状况，并最好带上几个控制模组。区域间的移动全靠电车，电车坏掉的话就用控制模组修理，这样做可以节省下大量的时间。

这个任务的触发地点位于职员别栋的光月博士办公室（隔壁就是艾力克斯的办公室）。触发后玩家需要先找到其工作台的密码，密码可以通过查看桌底的便利贴得知。布莱恩·杨位于研究所的风暴异魔隔离区内，笔者建议玩家先把那里的敌人清理干净后再把布莱恩放出来这里很大几率会有一个心灵操纵魔，玩家需要先把其控制的人类干掉后才能消除它的防护罩。

将布莱恩消灭后搜刮尸体后就可以继续前进了。下一步玩家需要回到职员别栋并找到布莱恩的住处，在那里玩家可以找到一个“鸟类雕像”。最后玩家需要来到月球工业回收雕刻刀并完成雕像，完成雕像后这个任务就算是告一段落了。

由于这个任务的耗时非常长，玩家的毁损程度非常容易提高，在提高到一定程度后，月球工业区域一定几率会出现月球鲨，此时玩家可以通过上方的通风管道从高处通过场景。



TIPS 迟到的风暴异魔门：在 DLC 里玩家会遇到名为“风暴异魔门”的特殊装置，这个装置原本是要交付给塔罗斯一号使用的，然而货舱在到达塔罗斯一号后却爆炸了，直接导致货物存放所变成一片废墟。那么在现场收货的倒霉鬼是谁呢？没错，就是那位在本篇里被困在货舱等着玩家去救他的伊威博士。

难点成就/奖杯心得

高效率心灵静滞/三体问题

这个成就/奖杯需要分别用到心灵静滞刀的蓄力攻击和 GLOO 手榴弹。在损毁程度变高后，敌人的数量会开始增加。一个比较容易出现三个敌人的位置是职员侧栋上层，艾力克斯和光月博士的办公室。这个区域不大，而且很大几率会出现三个以上的敌人（一般都是“幻影 + 拟态”的组合）。GLOO 手榴弹的范围非常大，在狭窄的通道或者房间使用的话可以非常轻松地将三个敌人黏住。

心灵静滞刀就更简单了，玩家只需要找到一个囊状体巢，用消声手枪远距离引爆，囊状体巢巢就会生成很多囊状体。这些囊状体在玩家靠近它们之前是不会动的，此时隔远对它们使用心灵静滞刀蓄力来一发就可以。

银河脑力

刷神经调整仪（技能点）的方法可以参考上文。和本篇一样，部分技能的解锁需要玩家使用心灵探测器扫描指定敌人。但和本篇不同的是，敌人只需要扫描一次就够了。所长开局自带一个心灵探测仪，当然玩家也可以花费点数在每次模拟开始前买一个。值得一提的是，志愿者的剧情任务是一个很好的扫描敌人的机会。玩家不妨提前买好心灵探测仪，然后在任务途中多逛逛场景然后把自己缺的敌人都扫描完。

全技能解锁需要扫描的敌人如下：

拟态	化电幻影	编织魔
乙太拟态	热能幻影	损坏的勤务机
化电拟态	心智遭受控制的人类	梦魇
热能拟态	心灵操纵魔	月球鲨
幻影	喧闹鬼	
乙太幻影	技术魔	

一个都不能少

虽然听起来很难，但实际上非常简单。如果玩家肯花点点数购买延长毁损时限的道具“延迟廻圈 .Time”的话，难度就更低了。这个成就/奖杯的关键在于路线的选择，路线的繁琐程度从高到低为：质量推进器>传送门>逃生舱>太空梭=意识仿真。其中意识仿真为所长限定，而传送门最快也要到第三个角色才能够使用（分别需要维修和骇客入侵）。按照这个思路，其中一条可行的逃脱路线如下（以下路线全员开局自带破坏者电击枪和弹药，而且全员都学会了技能“飞行驾驶”）：

1. 选择工程师，在陨石坑中央确定好电力状况后，先前往研究所将传送门修好。中途注意搜刮补给，优先保留食物、非酒精饮料和抗辐射药，实在找不到抗辐射药的可以用建造机造一个。修好传送门后前往月球工业，逃脱路线为质量推进器。逃脱之前把所有东西都放进勤务机同伴。

2. 选择工友，开局先召唤勤务机同伴把补给取回来。买一个逃生舱导航晶片。在陨石坑中央的工作台确定逃生舱的位置后，然后前往研究所把传送门的工作台骇掉。玩家此时可以选择直接使用传送门逃脱，笔者选择的路线是逃生舱。同样的，逃脱之前把所有东西都放进勤务机同伴。

3. 选择志愿者或者安全官，如果上一次游戏选择逃生舱逃出的话，这次就选择传送门，反之亦然。

4. 选择除所长外剩余的那一个幸存者，使用太空梭逃脱。

5. 选择所长，使用意识仿真逃脱。

这条逃脱路线的思路是先将步骤繁琐的逃脱手段，在损毁程度变高之前解决掉。太空梭和意识仿真的逃脱路线是最短的，因此可以放到最后使用。在熟悉路线的前提下，玩家可以在损毁程度达到 4 之前脱出（中途运气好找到几个“延迟廻圈 .Time”的话损毁程度还能更低）。

这条路线惟一的变数在于三个区域的电力状况，由于五人逃脱需要全部区域电力状况正常，因此一旦出现某个区域失去电力的话，玩家就需要根据当前角色和逃脱路线对电力进行再分配。一劳永逸的方法是工程师开局购买两个控制模组，然后看到电力坏掉就直接修好，为后面的角色逃脱铺好路。



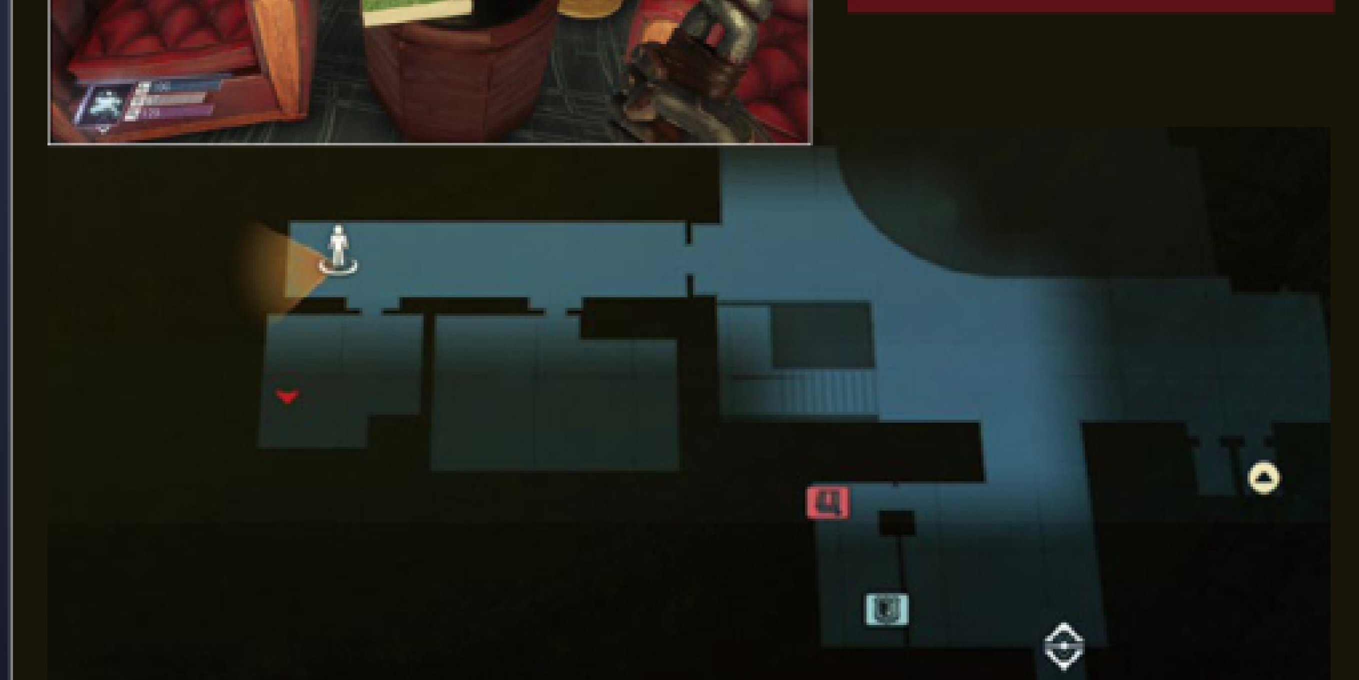
头号脑粉

整套《星辰扭曲着系列二》共有六本，位置分别如下：

1：故事开始后主角位于的太空舱内。值得一提的是，虽然这本书几乎不可能会错过，但由于玩家在整个 DLC 里回到太空舱的机会是有限的，而且不能自主选择回去的时机，因此建议玩家进入游戏后立即把书给读了以绝后患。



2. 职员侧栋的行政楼层，艾力克斯办公室前面的桌子上。



TIPS 无人生还：虽然剧情没有点破，但五个幸存者看来都死光了（物理层面上），因为几乎所有的逃脱方法都是有缺陷的：传送门没有试验过，甚至连目的地是哪里都不知道，而且理论上没有幸存者能够靠一人之力使用；太空梭尾舱藏有一只拟态，挡风玻璃裂开；质量推进器和传送门类似，没有试验过；上传意识就不提了。惟一可靠的是逃生舱，但从剧情任务来看，选择逃生舱的幸存者最后也没能逃出去……



3. 陨石坑，电力控制系统右侧回廊的厕所隔间。所长可以直接利用技能通过，其他角色可以穿过研究所的风暴异魔门后到达下层来到这个区域。隔壁还有个拟态等着玩家，小心别被偷袭了。



5. 职员侧栋，居住楼层房间 41-48 里。



4. 月球工业，中层琼 · 温 斯罗的办公室。



6. 研究所，1 楼志愿者隔离区 5 号隔离区的玻璃房里。

货币战士

这个成就 / 奖杯的难度不高，正常游玩的话别说 50000，500000 也不在话下。重点在于本作在通关后就不能回去模拟月球里了，因此玩家必须保证在完成最后一个卡斯玛指令前，自己拥有的模拟点数在 50000 以上，一旦错过的话玩家就需要把整个 DLC 重新打一遍，非常麻烦。



成就/奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
银河脑力	30 点 / 银	替所有角色安装全部的神经调整仪能力。
团队力量	15 点 / 铜	解锁全部角色。
货币战士	15 点 / 铜	通关后身上持有 50000 以上模拟点数。
高效率心灵静滞	15 点 / 铜	利用单发心灵静滞刀伤害 3 个敌人。
量子跃进	15 点 / 铜	完成所有剧情任务。
头号脑粉	15 点 / 铜	阅读整套《星辰扭曲着系列二》，依然无怨无悔。
顶级掠食者	30 点 / 银	击杀月球鲨。
三体问题	15 点 / 铜	利用单颗 GLOO 手榴弹把 3 个敌人黏起来。
履行合约	15 点 / 铜	完成所有卡斯玛指令。
一个都不能少	30 点 / 银	单局游戏扮演五个角色全部成功逃脱。

TIPS 月球基地发生了什么？：DLC 的故事剧情非常碎，每个角色的剧情任务时间线基本是错乱的。现在网上一个比较让人信服的时间线是：所长测试风暴异魔塔；工程师调查男友失踪事件，释放出风暴异魔，基地陷落；安全官去捕捉间谍；工友（间谍）试图逃出月球，把密匙放进了所长的勤务机里；所长上传意识，并因为密匙死去；勤务机被玩家（卡斯玛）回收，DLC 故事开始。



文 北山杉 美编 01

NS

马力欧+疯兔 王国之战		UbiSoft	
Mario+Rabbids Kingdom Battle		策略	中文版
2017年8月29日	本地1~2人	无对应周边	
售价为59.99美元			

通关时间：10 小时左右　　本文对应版本：1.7.561410

在今年的 E3 发布会上，育碧公布了去年发售的《马力欧＋疯兔 王国之战》的最新 DLC《森喜刚冒险》。与此前发布的扩展内容《Ultra Challenge Pack》不同的是，这款 DLC 无论在制作规模还是新要素的增加上都要比前者更多，不仅有 19 个常规关卡和 16 个挑战，还新增了两个全新的可用角色，使游戏内容丰富了不少，本文将着重为大家介绍本作中的新要素以及挑战关卡的攻关指南，祝各位在这个热带小岛上冒险愉快。



DLC 新增角色介绍

主武器：噗哇蕉回力镖	特技：毛茸眼神、磁力律动
副武器：森喜刚万能猛击	推荐定位：突击手

角色介绍



森喜刚

作为本次 DLC 的绝对主角，森喜刚拥有与其他所有角色都不同的技能和特性，这些与众不同的特性主要体现在移动和攻击方式上。在复杂的地形下，森喜刚的可移动面积十分广阔，它不仅可以不依靠水管直接攀爬至高处，还能借助悬挂在半空中的蒲公英在各个高地之间来回跳跃。当然，蒲公英的使用条件也有一定的限制，只有在标有“DK”两个字母的蓝色砖块上才能使用蒲公英跳跃，并且落点也只能在与之相对的那一块蓝色砖块上。蒲公英跳跃对角色移动范围的影响和水管类似，无论是脱离水管还是完成蒲公英跳跃后都会对森喜刚的移动范围有一定加成。



▲森系刚的移动是所有角色当中最立体的。



▲疯兔桃花公主放出的攻击车也是森喜刚的投掷对象之一。

作为一个“力大无穷”的大猩猩（咦?），森喜刚可以抓住一切可移动或者破坏的物体将其朝任意方向投掷，这些物体包括敌人、队友、攻击车、地图上的障碍和超级效果箱等。而如果投掷的对象是友军，那么此技能还可以顺带净化后者受到的超级效果，是一项攻守兼备的技能。值得注意的是，投掷技能作为常规踩踏和滑铲技能的替代，也就意味着森喜刚无法使用其他角色常用的接力跳跃以及滑铲攻击等行动模式，这点在战斗中还需特别留意。

除此之外，如果适应了这套思维模式，那么你会发现投掷技能在战斗中的应用十分广泛，例如可以将一名敌人投掷到另一名敌人身上，使这两名敌人同时受到伤害；在利用队友进行投掷时，森喜刚的选择也十分多样，既可以利用广阔的投掷范围将队友转移到合适的战略要地，方便队友进行下一步行动，也可以将队友投掷到另一名队友身上，后者再通过接力跳跃的形式到达更远的区域；此外，遍布地图的超级效果箱和障碍物同样也是可投掷的对象，利用得当的话可对敌人造成额外的伤害或是令其附上相应的超级效果。

MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE © 2017 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



▲投掷技能可使队友获得更大的移动空间。

除了移动和投掷这两个技能外，森喜刚的主武器噗哇蕉回力镖也值得一提，虽然看起来这是一个偏向于单体攻击的武器，但由于它在出手后会按照一定的轨迹飞行，并对那些处在飞行轨迹上的所有敌人发动攻击，所以实际上只要使用得当仍然能够对复数敌人造成伤害。因此在战斗中森喜刚的首要目标便是寻找那些互相之间相距不远的敌人，也别忘了在使用噗哇蕉回力镖之前先使用投掷技能对它们发动一次额外攻击，尽量使其造成的伤害最大化。



▲噗哇蕉回力镖。

技能加点建议

优先加移动系和其他系中的“离开水管范围”和“蒲公英跳跃范围”，其次再加与磁力律动相关的点数，在第三章的BOSS战前可以优先点攻击系技能中的“高地加成”。

主武器：爆破蝴蝶弓　**特技：鄙视眼神、说来话长**
副武器：木桶弹　**推荐定位：突袭者**



疯兔库朗奇

角色介绍

疯兔库朗奇的角色定位和本体中的疯兔马力欧有些类似，主武器爆破蝴蝶弓的攻击方式也和疯兔马力欧所使用的霰弹炮基本相同，但射程提高了不少。疯兔库朗奇最大的特色是“净化愤怒跳跃”技能以及特技“说来话长”，其中，“净化愤怒跳跃”和本体中耀西拥有的“震地猛击”类似，都是在角色跳跃的同时对落点附近的敌人发动攻击，不同的是震地猛击是在落地后通过地面震动使敌人受伤，而“净化愤怒跳跃”则是在空中便能直接使用爆破蝴蝶弓对敌人发起攻击，此外还会给敌人附加一个“冰冻”超级效果。

“说来话长”是DLC中新增的特技，只能由疯兔库朗奇学习和使用，这个特技的作用是令一定范围内的敌人陷入睡眠状态，在下一回合内无法做出任何行动，效果持续1回合。在游戏初期，“说来话长”的冷却时间长达3回合，作用范围也比较小，实用性不高。但到了后期，通过花费技能点可使该特技的作用范围扩大到8格、冷却时间缩短至2回合，这个特技的作用也就逐渐凸显了出来。由于作用范围广阔，且对作用敌人的数量没有限制，因此只要走位得当，便能影响到大部分敌人。“说来话长”的主要作用是为队伍里的其他成员提供额外一个回合的移动时间，帮助他们到达各个战略要地；其次也可以用来度过主要攻击技能的冷却时间，以便再次进行输出；最后，这个特技在某些特定的关卡或挑战中（例如阻止走私兔到达特定区域）可以发挥奇效，为己方角色争取到不少移动时间。



▶爆破蝴蝶弓的大面积攻击范围使疯兔库朗奇常常扮演一个突袭者的角色。



▲特技“说来话长”

在战斗中，疯兔库朗奇可以利用“净化愤怒跳跃”以及爆破蝴蝶弓这两个拥有广阔输出范围的技能和武器，瞄准敌人密集的地方进行输出，一口气对多名敌人造成大量伤害，在后期伤害提高后，清理杂兵的效果颇为恐怖。此外，如果能与森喜刚进行配合的话，疯兔库朗奇往往能够在一回合内打出全场最高的伤害，具体做法是：首先借助森喜刚的投掷，将疯兔库朗奇扔向敌人密集之处，后者在空中便能自动触发一次“净化愤怒跳跃”；落地后与附近的疯兔桃花公主配合，使用接力跳再次飞到空中，即可触发第二次“净化愤怒跳跃”；而在第二次落地后还可以使用主武器或者副武器对敌人发动第三次攻击，经过三轮伤害后，即使是BOSS也免不了进入残血状态。

技能加点建议

前期优先点“说来话长”相关的技能以及其他系中的“离开水管范围”，在点满之后可以选择性地点监视特技“鄙视眼神”或者攻击系的“武器加成”，在第二章完成后便可以集中加“愤怒跳跃”相关的技能点，不推荐玩家点“冲刺伤害”，性价比不高。

全挑战关卡攻略指南

1-1 走私兔大惊逃

挑战目标：阻止走私兔　　回合数限制：5 回合

挑战指南

本次挑战的目标是阻止走私兔抵达场地下方的目标区域，场地中走私兔的分布情况为左右两侧各有 3 只，场地中间还有 2 只。玩家只需在 5 回合内将所有走私兔干掉便能完成挑战，场地中其余的热带召唤师不用特地花费行动力来对付它们。

战斗开始后，由于敌方有先手优势，左右两侧将会各有一名走私兔处在一个十分靠近目标区域的位置，因此在第一回合需要优先解决这两只即将抵达目标区域的走私兔，否则下一回合便会直接挑战失败。此挑战的一个麻烦问题在于一只走私兔的血量为 180 点，而队伍中目前能够做到在一回合内独立输出 180 点伤害的角色只有森喜刚（还得触发超级效果才有可能做到），疯兔库朗奇虽然在最大输出下也可以做到，但需要和森喜刚进行配合，无法独立完成输出，因此在第一回合最保险的做法是让森喜刚解决左右两边其中一侧的走私兔，疯兔库朗奇则去往另一侧，使用“说来话长”为队伍暂时争取一回合时间。

如果在挑战前将森喜刚“磁力律动”的相关技能全部升至满级，玩家甚至可以将位于场地中间的一只走私兔也吸引到森喜刚的周围，同时，在发动副武器“万能猛击”之前，别忘了使用疯兔桃花公主的冲刺让聚集起来的走私兔们再额外扣点血，而如果“万能猛击”没能将离目标区域最近的那只走私兔干掉，注意用疯兔桃花公主的主 / 副武器及时补刀。

按照上述战术，第一回合如果不出意外，森喜刚所在一侧的大部分走私兔都会被干掉，即使有漏网之鱼，也可以让疯兔桃花公主在第二回合用冲刺进行补刀。随后的第二回合中森喜刚便可以通过水管前往疯兔库朗奇附近，与后者配合完成最大输出，基本就可以清理掉附近聚集起来的走私兔。至于中间剩余的一只走私兔，由于它距离目标区域较远，可以留给疯兔桃花公主在之后的回合慢慢解决。





▲如果森喜刚的站位适当的话，可以一口气吸引 4 只走私兔来到身边。

1-2 收藏兔拦截者

挑战目标：夺回洗衣机零件　　回合数限制：5 回合

挑战指南

此挑战相对简单，由于敌人全部是由没有攻击力的收藏兔组成，因此在移动的过程中不必顾及掩体的存在。收藏兔的特点是移动范围覆盖全图，且一旦被玩家以主 / 副武器击中，便会向朝其他方向逃跑。在挑战开始时，收藏兔的位置较为分散，在前两个回合一般只能干掉离玩家最近的两只收藏兔，但不必因此担心回合数不够，因为剩余的收藏兔会自动聚集到场地左上方的边缘附近，所以这其实是一个考验玩家快速移动能力的关卡。

由于场地中遍布可使用蒲公英跳跃的 DK 标志，这里是发挥森喜刚移动能力的最佳舞台，玩家可以在使用森喜刚蒲公英跳跃能力的同时结合投掷技能携带一名队友进行快速移动，只要到达收藏兔聚集的位置，结合范围伤害便能很轻松将只有 130 点血量的收藏兔们干掉。





1-3 随手可得的不满！

挑战目标：抵达多个区域　　回合数限制：1 回合

挑战指南

此挑战要求玩家在 1 回合内让 3 名角色抵达 4 个区域，看似不可能，但实际上只要结合森喜刚的投掷技能便能满足挑战要求，具体做法如下：



首先让疯兔库朗奇借助疯兔桃花公主的力量，以接力跳的形式跳到最右侧的目标区域中。



随后让疯兔桃花公主移动到最左侧的目标区域中，接着让森喜刚利用场地中的 DK 标志和水管来到疯兔桃花公主的身旁，抓住她并连同她一起抵达旁边另一个目标区域。



最后使用投掷技能将疯兔桃花公主投向最后一个目标区域即可完成挑战。

2-1 须鲷大杂烩

挑战目标：击败 30 名敌人　　回合数限制：10 回合

挑战指南

虽然此挑战要求击败的敌人数量较多，但其中有很大部分是血量较少的热带 ZIGGY 和蹦跳兔，如果能够将它们聚集到一起，使用范围伤害技能一网打尽便能省下很多时间。要击败 30 名敌人，玩家至少要清理 3 波敌人。第一波敌人全部是热带 ZIGGY，按照初始位置可划分为 3 部分，一部分聚集在玩家出生地附近，其余两部分则分别位于场地上方的左右两侧。热带 ZIGGY 的血量只有 80，即使是攻击力最弱的疯兔桃花公主，配合滑铲也能轻松干掉不少敌人。笔者建议玩家在出生地附近留下森喜刚，使用“磁力律动”+ 副武器“万能猛击”干掉附近的所有热带 ZIGGY。疯兔库朗奇和疯兔桃花公主则通过水管前往场地上方，通过接力跳完成“净化愤怒跳跃”，尽可能多地干掉聚集起来的敌人。

值得注意的是，从第二回合开始，每过两个回合，就会源源不断地刷新出下一波敌人，第二波敌人中有不少大槌，第三波敌人则有许多大盾，它们往往是集中在某个地点一起刷出来的，如果此时附近有角色落单，往往会同时迎来数个大槌或者大盾集中的火力，即便是血最厚的疯兔桃花公主也吃不太消。因此每次在下一波敌人即将刷新时（具体表现为在地面露出一截耳朵），玩家即可操纵附近的角色离开这些重火力敌人的攻击范围，但也别离得太远，将其保持在自己的攻击范围之内便可。



2-2 走私兔大反击！

挑战目标：阻止走私兔　　回合数限制：5 回合

挑战指南

与挑战 1-1 一样，玩家在一开始就要面对走私兔即将抵达目标区域的威胁，而此挑战比起前者还犹有过之，围绕目标地点的左右两侧共 4 只走私兔即将在第二回合抵达目标地点。具体应对的方式和 1-1 挑战基本相同，让疯兔库朗奇前往目标地点的一侧施展“说来话长”，拖延一回合时间，随后让森喜刚使用“磁力律动”+“万能猛击”的强攻技能组合再加上疯兔桃花公主的滑铲伤害，足以干掉另一侧的两只走私兔（如果“万能猛击”打出了暴击还可以干掉更多敌人）。

到了第二回合，只需让森喜刚通过水管返回至疯兔库朗奇所在的场地一侧，与后者配合施展两次“净化愤怒跳跃”+ 主 / 副武器攻击，清理掉这一侧的两个主要威胁源，剩下的敌人大多离目标区域较远，在剩下的 3 回合内慢慢清理即可。



2-3 蓝蕉屠杀

挑战目标：摧毁不良香蕉　回合数限制：3 回合

挑战指南

此挑战要求玩家在 3 回合内摧毁 4 座不良香蕉池，乍看起来限制颇为严格，但实际并没有太大难度。由于在战斗开始时 3 名角色的位置是分散的，因此前 3 个不良香蕉池的摧毁便不可避免地要求 3 位角色各自为战了。在缺少队友支援的情况下，只有森喜刚具备在一回合内摧毁一座不良香蕉池的能力（需要用到投掷技能将敌人扔到香蕉池上），另外两名角色的攻击力最多使不良香蕉池减少三分之二的血量。但由于在此挑战中玩家的主要对手为召唤兔和大盾，他们的攻击均是范围伤害，因此只要尽量移动到不良香蕉池的附近，便可以在敌人的回合内借助对方对玩家发动的攻击连带着将不良香蕉池摧毁。如果玩家运气好的话，在第二回合开始前便能解决三座不良香蕉池，接下来只需让森喜刚携带一名角色（最好是疯兔库朗奇），通过水管将它扔到最后一座不良香蕉池附近，然后对其进行一波攻击便能顺利完成挑战了。



3-1 鲨鱼派对！

挑战目标：击败中魔王　回合数限制：4 回合

挑战指南



在此挑战中玩家将同时面对 DLC 主线的两个中魔王——歪眼和阿鳍，挑战的难点在于应对两个 BOSS 出色的移动能力以及不俗的伤害，玩家需要尽量抓住与这两个中魔王直接交战的机会，在一回合内对其造成尽可能多的伤害，否则一旦被它们逃跑，森喜刚还好，其他两名移动较弱的角色便显得有些捉襟见肘。

按照以上思路，在第一回合先让森喜刚通过水管来到歪眼的背后（注意不要上高地），抓住附近的一名大盾并将其扔向歪眼即可换来 70 点伤害，接着施展“磁力律动”——如果这个技能已经升至满级的话，可以吸引包括歪眼在内相当多的敌人来到森喜刚附近。注意此时不要紧接着使用“万能猛击”，先控制疯兔桃花公主通过水管来到森喜刚附近，对歪眼及其他敌人接连施加滑铲伤害，再稍稍离开一段距离，最后由森喜刚施展“万能猛击”，这一套连招下来，歪眼的血量大概率会降到 100 以下，在第二回合只需使用疯兔桃花公主对其进行补刀即可。

至于剩下的阿鳍，在第一回合时可以让疯兔库朗奇通过水管来到前者附近，对其进行一番消耗，同时在回合结束之前使用“说来话长”封住对方的行动，只要拖到第二回合等待队友解决掉歪眼后，剩下的阿鳍便不难对付了。



3-2 岛间情

挑战目标：击败全部敌人　回合数限制：1 回合

挑战指南

此挑战要求玩家在 1 回合内击败全部敌人，敌人主要聚集在 2 个相隔较远的区域，因此需要让角色分头行动。首先让疯兔桃花公主经由右侧的水管抵达右侧敌人聚集区，分别用滑铲对它们施加伤害后通过附近的水管到达高地之上，释放攻击车对敌人发动攻击，注意该轮攻击无法完全消灭这个区域内的所有敌人。

接下来让疯兔库朗奇配合森喜刚的投掷对左侧敌人聚集区发动一次“净化愤怒跳跃”，在选择落点时要尤为注意不要攻击到附近的“火焰”超级效果箱，否则敌人的位置将变得无法控制。完成“净化愤怒跳跃”后，操作疯兔库朗奇去往疯兔桃花公主所在的敌人聚集区，通过接力跳的形式再次发动“净化愤怒跳跃”，随后再使用副武器“木桶弹”即可将右侧的敌人彻底清理干净。至于左侧的敌人，使用



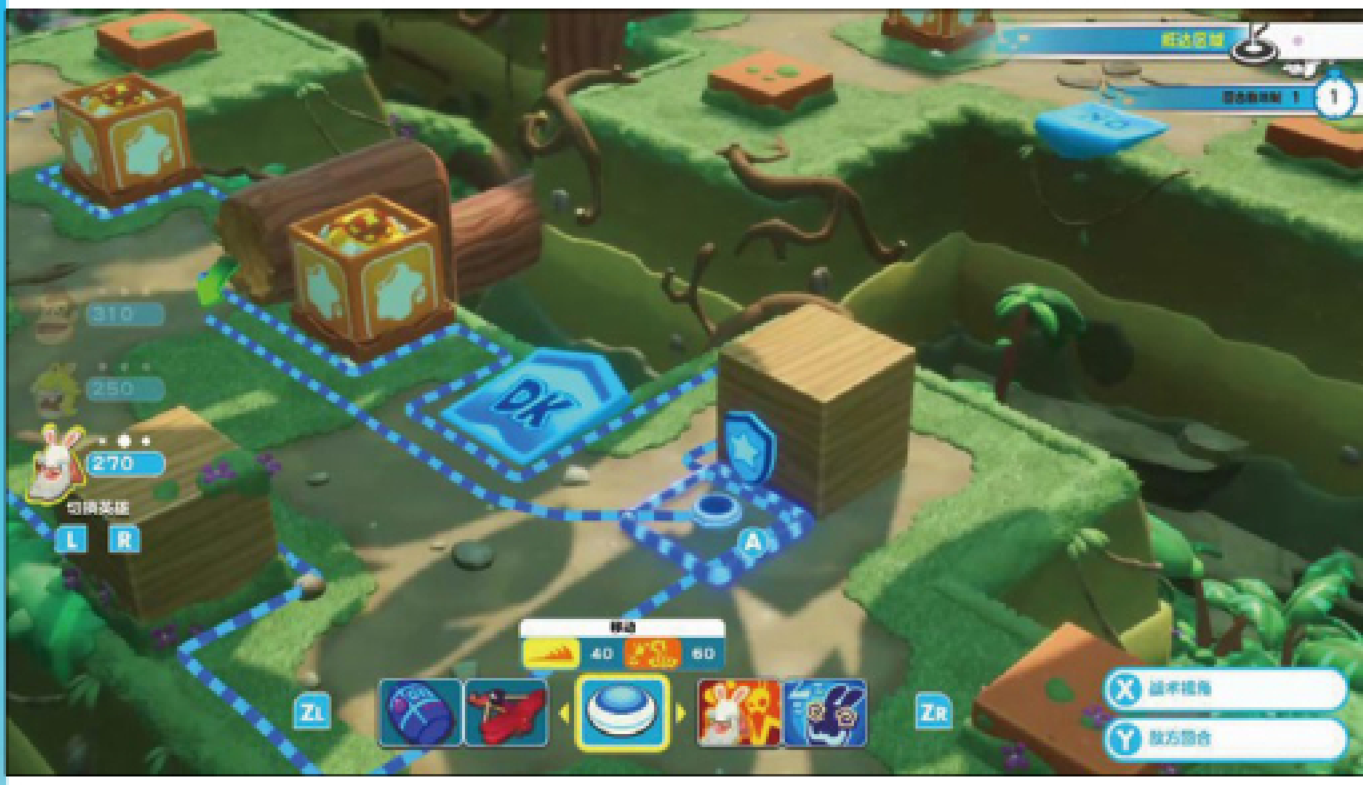
森喜刚的“磁力律动”+“万能猛击”即可将其消灭，如果还有漏网之鱼，记得在回合结束前让疯兔库朗奇和森喜刚分别发动监视特技。

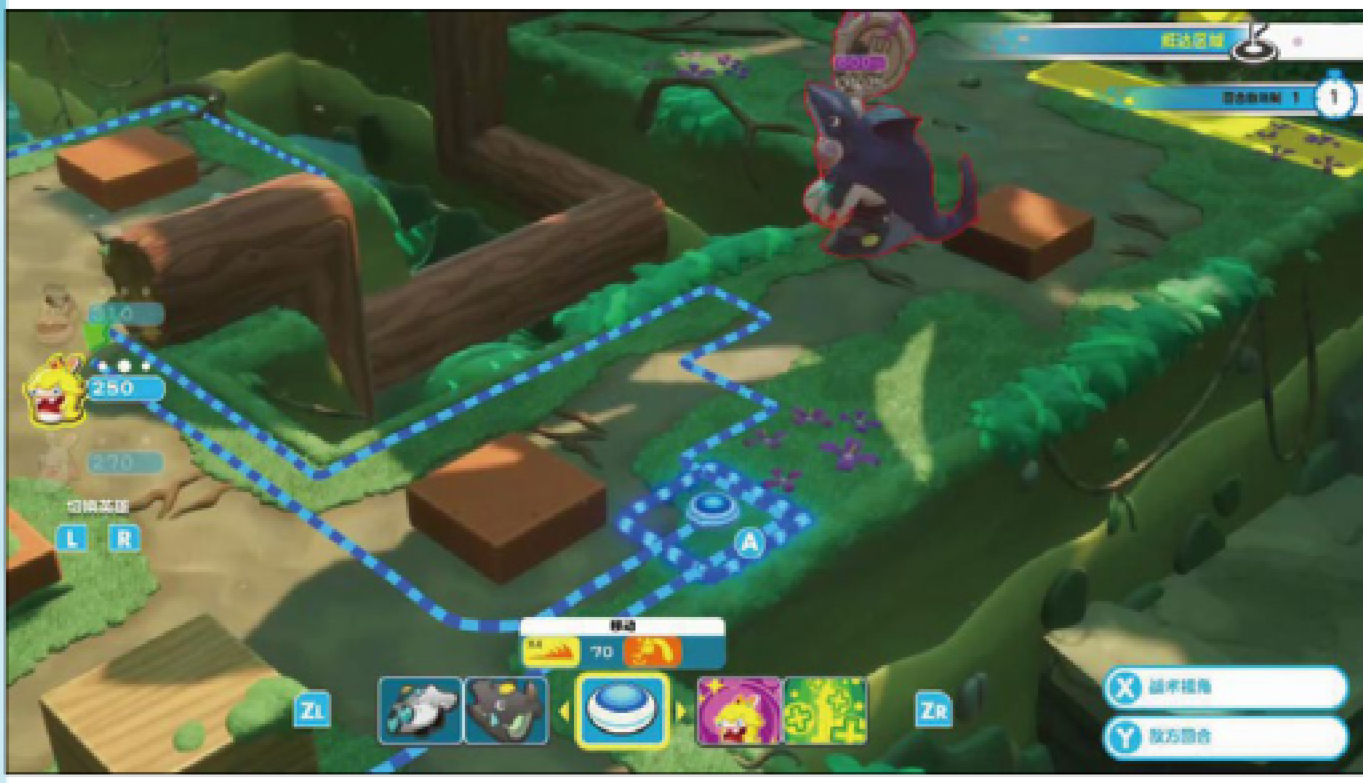


3-3 十恶不赦的秘密

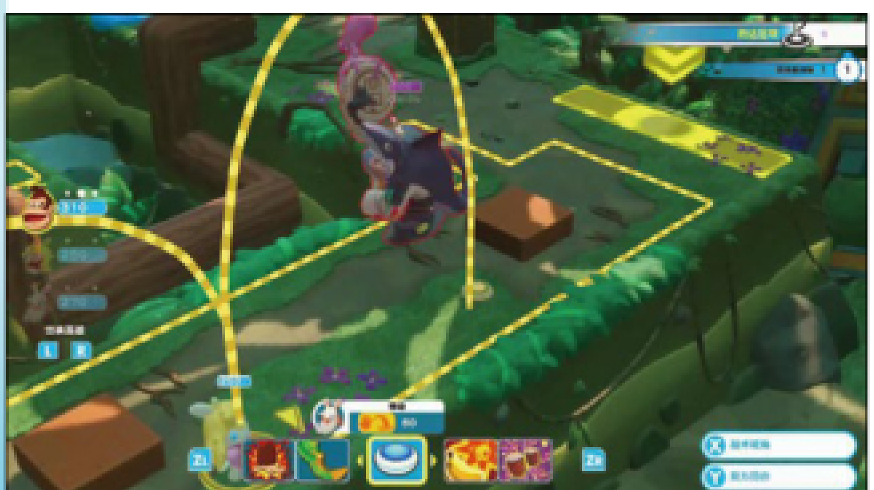
挑战目标：抵达区域　　回合数限制：1 回合

挑战指南



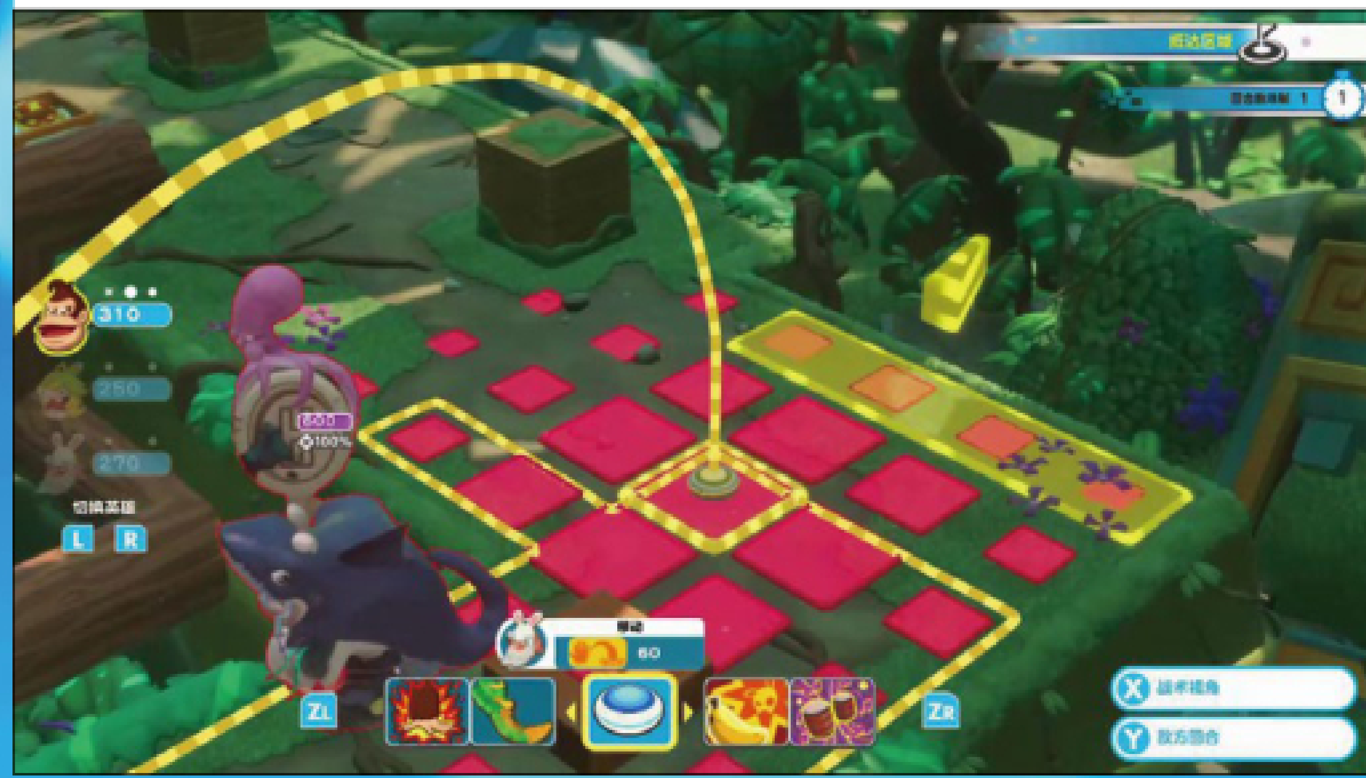


此挑战需要利用阿鳍在受到攻击后会自行发动冲刺的特性。首先分别将疯兔库朗奇和疯兔桃花公主移动到上图的图示位置。



让森喜刚对疯兔库朗奇发动投掷技能，将落点设置在疯兔桃花公主所在的位置，这样可以利用接力跳将疯兔库朗奇送至更远的地点。

最后一个落点如图所示，最好和阿鳍与目标区域保持在一条水平线上，接着让疯兔库朗奇对阿鳍发动攻击，之后便可借助阿鳍的冲刺能力将疯兔库朗奇撞入目标区域中。



3-4 快速出击的机会！

挑战目标：夺回洗衣机零件　　回合数限制：1 回合

挑战指南

在此挑战前建议给森喜刚换上带有“燃烧”超级效果的主武器。首先让疯兔桃花公主尽量朝森喜刚所在的方向移动，然后放出攻击车；其次操控疯兔库朗奇通过水管来到收藏兔的正面，使用副武器“木桶弹”对其发动攻击，在攻击结束后注意发动监视特技；最后让森喜刚对攻击车发动投掷技能，将其投掷到图示地点，随后使用带有“燃烧”超级效果的主武器引诱敌人四处移动，触发疯兔库朗奇的监视特技，如此收藏兔便会被监视特技击中而亡，之后掉落出的洗衣机零件会落在攻击车所在的位置，挑战便会自动完成。



4-1 浇酒点燃香蕉

挑战目标：摧毁不良香蕉　　回合数限制：2 回合

挑战指南

虽然挑战内容与2-3大致相同，但由于回合数限制更高，并且场地更小，因此玩家在采取行动时需要角色之间进行高度配合，才能在短时间内摧毁全部不良香蕉池。在战斗开始时，可以将场上角色分为两组，一组是疯兔库朗奇和森喜刚，另一组是疯兔桃花公主，前者负责

摧毁位于场地右边的两座不良香蕉池，后者负责摧毁场地左下角的不良香蕉池。首先让森喜刚通过水管前往右下角的不良香蕉池附近，将疯兔库朗奇掷向右上角的不良香蕉池，助其完成一次“净化愤怒跳跃”；随后再操控疯兔库朗奇与森喜刚完成接力跳，再次跳回右上角的不良香蕉池旁，完成第二次“净化愤怒跳跃”；最后再由疯兔库朗奇使用主/副武器对不良香蕉池发起攻击，便能将它彻底摧毁。至于森喜刚则与左侧的疯兔桃花公主一样，无法在一回合内摧毁不良香蕉池，因此这一回合的目标是尽可能多地削减其生命值。



进入第二回合后，将疯兔库朗奇转移到左上角的不良香蕉池附近，并与左下角的疯兔桃花公主完成接力跳，触发“净化愤怒跳跃”，再加上一次主武器攻击即可摧毁不良香蕉池，最后则让疯兔桃花公主和森喜刚分别摧毁第一回合留下来的两座残血状态的不良香蕉池，即可完成挑战。注意，玩家在这两个回合里得主要目标是不良香蕉池，至于地图中的其他敌人可以直接无视，不必为其浪费太多攻击力和时间。



4-2 满地盾牌

挑战目标：击败全部敌人　　回合数限制：3 回合

挑战指南

此挑战的敌人全是大盾，且数量极多，但回合数限制较为严格，只有 3 回合，考虑到角色副武器（一般为范围杀伤性武器）的冷却时间一般为一个回合，因此玩家必须在第一和第三回合利用副武器对尽量多的敌人发动攻击，这样才能使伤害最大化。这里还有一个前提条件，即要求玩家尽量将敌人聚集在一处，以便范围杀伤武器的效果达到最高。

本关的攻略方法有很多，笔者推荐一种较为稳妥的方案，首先操控森喜刚利用场地下方边缘的蒲公英跳跃标志来到右下角，和疯兔库朗奇进行配合。这里要注意的是，



右下角的敌人聚集点分为左右两部分，互相之间有一段距离，因此疯兔库朗奇的两次“净化愤怒跳跃”可以据此将落点设为一左一右，尽量使敌人的伤害变得平均。随后让森喜刚发动“磁力律动”+“万能猛击”这套组合技能（推荐提前将“磁力律动”的技能树点满），便能一口气将右下角的敌人全部消灭干净。在回合结束前，操作疯兔桃花公主通过水管来到右下角和其他两名队员会和，在移动的过程中注意使用冲刺技能消耗沿途敌人的血量。来到右下角后，释放攻击车对左侧敌人聚集区发动攻击，然后结束该回合。

在接下来的第二回合中，由于玩家方的三名角色都集中在一处，因此场地中所有的敌人都会向此处聚集而来，这便给了玩家不错的可乘之机。在第二回合中，由于所有角色的副武器都在冷却中，因此这一回合的目标只是清理掉一些零星落单的敌人，并让疯兔库朗奇对聚集在一起的大量敌人发动“说来话长”，直接在第三回合决一胜负。

来到第三回合后，随着副武器的复原，面对聚集在一处的大量敌人，很轻松便能使用范围杀伤将它们全部干掉，挑战结束。







终极挑战 #1 丛林竞技

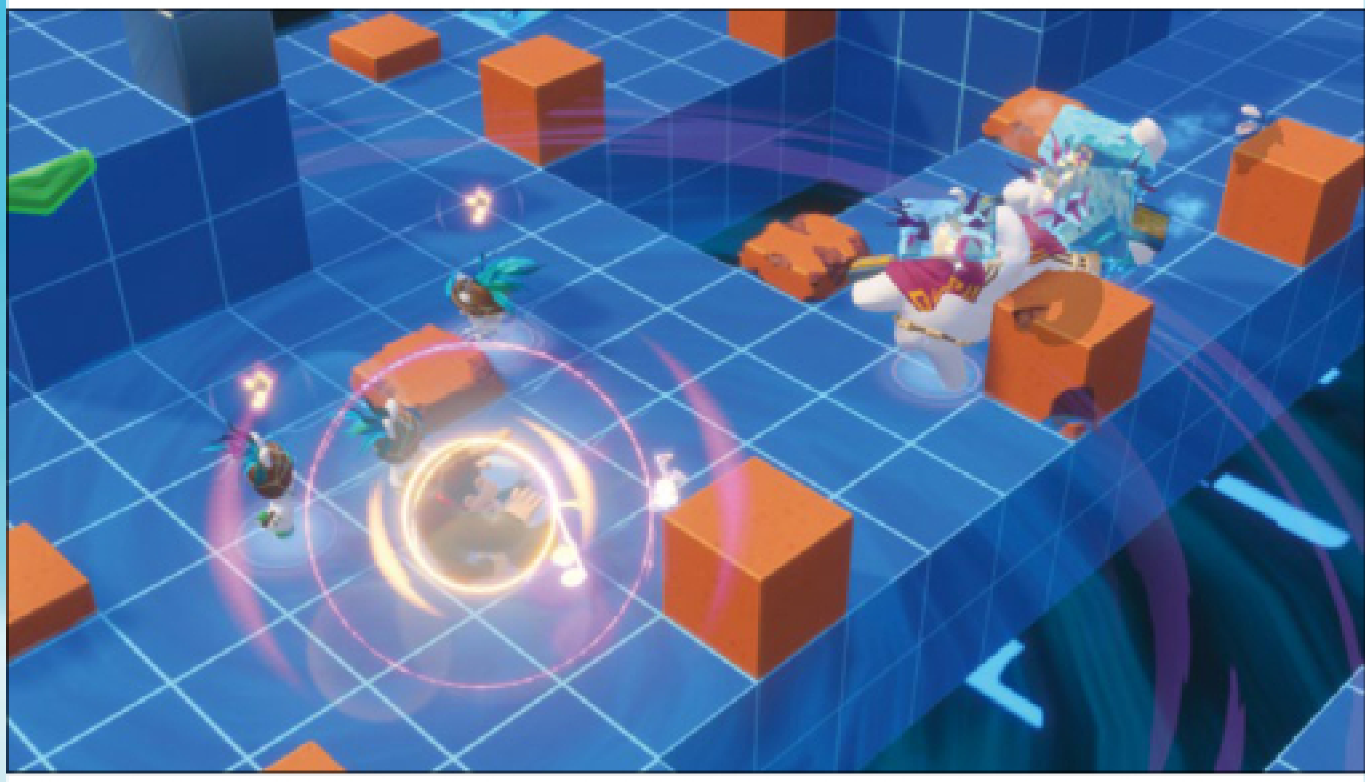
挑战目标：击败 30 名敌人　　回合数限制：6 回合

挑战指南

此挑战的难度一般，主要的难点在于场地中没有诸如水管之类的供疯兔库朗奇和疯兔桃花公主这两名角色快速移动的设施，因此在对付位于高地上的敌人以及距离较远的敌人时常常会因移动距离的限制而使攻击力大打折扣。在进行挑战时要注意多利用森喜刚的投掷技能来帮助队友扩大移动范围，而森喜刚本身由于可以独立攀爬至高处以及通过遍布场地的蒲公英跳跃标志到达更远的敌人聚集区，因此在本场战斗中担任着聚集敌人和主要输出类型的角色。



▲疯兔库朗奇的“净化愤怒跳跃”是一个十分实用的范围伤害技能。


▲在面对短时间击败大量敌人的挑战时，磁力律动是一个重要的技能。

终极挑战 #2 走私兔躁动！

挑战目标：阻止走私兔　　回合数限制：5

挑战指南

此挑战的难度较高，主要难点在于走私兔和目标区域的数量极多，且由于场地十分巨大，玩家很难顾得过来。因此玩家需要分清楚攻击对象的先后顺序，不能盲目对走私兔发动攻击，以免顾此失彼。

本场战斗的主要应对策略是记住各个目标区域所在的位置，并根据附近走私兔的移动范围来推算其到达目标区域所需的回合数，然后将攻击的重点放在那些回合数较少的走私兔身上。在战斗开始前，建议玩家为森喜刚和疯兔桃花公主装备带有“弹跳”超级效果的主/副武器，可以为战斗带来奇效。此外，走私兔的血量为 180 点，而角色在 1V1 时很难打出这样的伤害，但如果将疯兔桃花公主的滑铲伤害升至满级，便可以带来额外的 70 点伤害，而在面对血量削减至 110 点的敌人时，借助“弹跳”等超级效果的加成，是可以在单回合内将敌人干掉的。不用说，这对疯兔桃花公主的滑铲要求很高，幸运的是，战斗场地虽然十分巨大，但充满了各式各样的水管，借助这些扩展移动范围的设施，角色的移动范围实际上是接近于全图的。

本场挑战的可用套路非常之多，但由于场地太大，且操作起来十分繁琐，限于篇幅和文字形式的限制，笔者在这里就以一种比较常规的套路为主，详细介绍其中至关重要的前 3 个回合，供各位卡关的玩家参考。



第 1 回合

①控制疯兔桃花公主一路向左走，通过水管来到位于场地最左侧的目标区域附近（图 1-1），注意一路上对附近的走私兔施展滑铲。使用带有“弹跳”超级效果的攻击车对面前的两只走私兔发起攻击。在正常情况下，疯兔桃花公主来到这里时只能对其中一位走私兔进行滑铲，因此这轮攻击最多只能干掉一名走私兔。



②操控疯兔库朗奇一路向右移动到场地最右侧的目标区域附近（图 1-2），途中注意对一只落单的走私兔施展滑铲。在激活了监视特技后，使用副武器“木桶弹”对面前的两只走私兔发起攻击，便可以借助监视特技将两只走私兔一并干掉。



③让森喜刚抓住位于其左侧附近的走私兔（图 1-2-1）来到图示位置（图 1-2-2），将其扔到另一名走私兔身上，再用带有“弹跳”超级效果的主武器对它们发动攻击便能干掉其中一名走私兔。





第 2 回合

①控制疯兔桃花公主通过右侧的水管来到最左侧目标区域旁，使用滑铲将逼近的走私兔干掉（上一回合未干掉的那名走私兔），接着再通过水管来到出生地附近的目标区域，使用滑铲将上回合森喜刚未干掉的那名走私兔击杀（图 2-1-1）。最后再通过各种水管绕回最左侧的目标区域附近，在图示位置（图 2-1-2）对走私兔施加滑铲后用主武器将其干掉。





②让森喜刚来到出生地附近的目标区域旁，抓住逼近目标区域的一只满血走私兔（图 2-2-1），随后来到最右侧目标区域附近，将其投向另一只走私兔（图 2-2-2），最后再使用主武器对两只走私兔发动攻击，干掉其中一只走私兔。





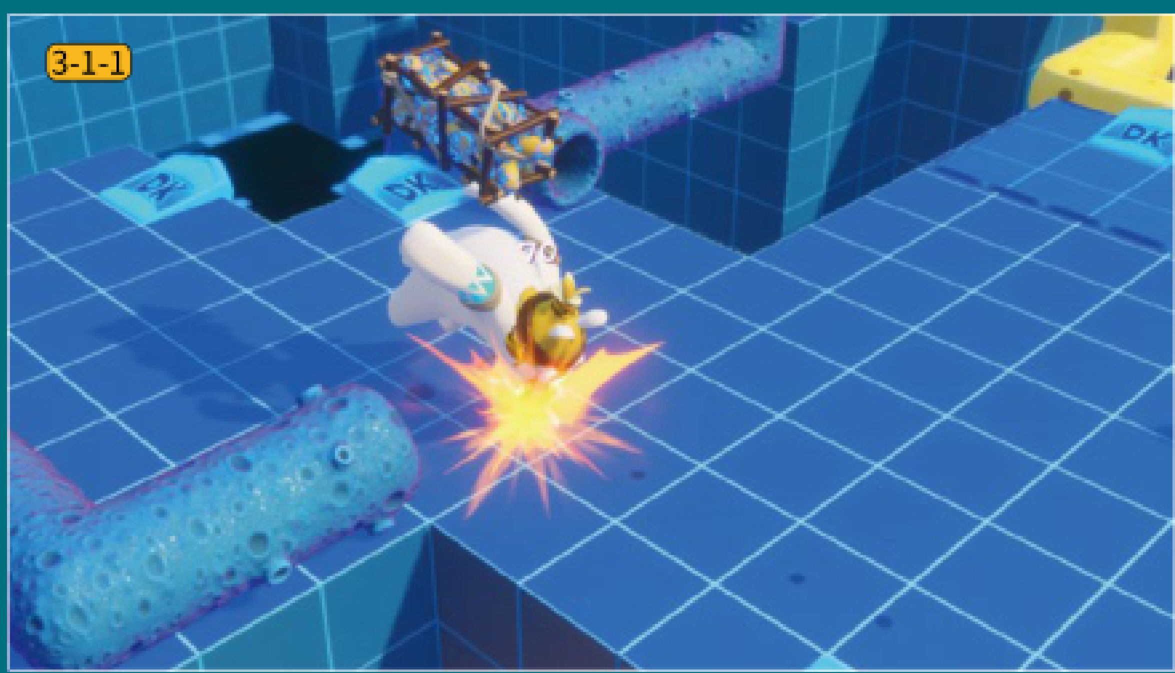
③控制疯兔库朗奇通过水管来到一个被 4 只走私兔包围的目标区域附近（图 2-3-1），先将其中一名之前被疯兔桃花公主滑铲过的走私兔干掉，再发动特技“说来话长”，使剩余 3 名敌人陷入沉睡状态。（图 2-3-2）





第 3 回合

①控制疯兔桃花公主来到森喜刚附近，对上回合森喜刚未干掉的敌人使用滑铲将其解决（图 3-1-1），随后再移动到最左侧的目标区域附近，先对逼近的一只走私兔使用滑铲，随后来到图示位置（图 3-1-2）使用主武器将其解决。





②让森喜刚来到场地最右侧的目标区域附近，抓住逼近目标区域的一只走私兔（图 3-2-1），随后来到上回合被疯兔库朗奇沉睡的 3 名走私兔附近，将其投掷到其中一名满血走私兔之上（图 3-2-2）。最后发动特技“磁力律动”，将附近的 4 名走私兔吸引到森喜刚的身边，配合“万能猛击”即可将它们全部干掉。





③如果之前玩家在使用疯兔桃花公主移动时多注意发动滑铲技能的话，到这一步便只会剩下一名离目标区域较远的走私兔，在接下来的两个回合内可轻松将其解决，完成挑战。

终极挑战 #3 香蕉灾祸

挑战目标：摧毁不良香蕉　　回合数限制：25 回合

挑战指南

要想完成这项挑战，需要事先了解敌人的刷新规则：每当玩家操作的角色或者攻击车到达一个不良香蕉池附近，该地区便会自动刷出数名敌人。因此玩家在进行此项挑战时，需尽量将 3 名角色聚集在一处，步步为营，每到一个不良香蕉池附近先将刷出来的敌人清理干净后再对香蕉池发动攻击。切忌互相分散或者同时对数个香蕉池进行攻击，这样只会触发更多敌人出现，对玩家的行动造成极大阻碍。

了解了基本规则之后，只要玩家稳扎稳打，此项挑战的难度便直线降低，至于不良香蕉池的攻略顺序，笔者建议玩家先走中路，一路来到场地的最高层，然后从最高层慢慢朝左右两侧推进，这样便可以利用高低差对角色攻击力的加成，打出更多伤害。此外，疯兔库朗奇的副武器“木桶弹”是一个对付不良香蕉池的利器，它不但具有超远的射程，而且在相关技能点满的情况下甚至可以一发便能摧毁一座不良香蕉池，效率十分之高，更难能可贵的是，它不会触发敌人的刷新，因此可以专门用来摧毁位置较为偏远的不良香蕉池。

终极挑战 #4 神像喧闹！

挑战目标：抵达多个区域　　回合数限制：4 回合

挑战指南

此项挑战要求玩家在 4 回合内抵达 16 个区域，也即是在每个回合都要抵达 4 个区域。虽说玩家控制的角色只有 3 个，但别忘了森喜刚的投掷技能，使用得当的话，它能在每回合内让一名森喜刚以外的角色额外抵达一个区域。这里为大家简单介绍一下一回合内的具体操作套路，只要掌握了这个套路，在接下来的回合内只需依葫芦画瓢便能完成挑战。



首先，根据接下来计划要走的方向选择一个目标区域，如图所示，这个目标区域一定得处于其他两个目标区域的中间，方便下一步行动。



当森喜刚带着一名角色来到选定的目标区域后，将其投掷到与其相邻的另一个目标区域中。



最后再由该名角色与森喜刚进行配合完成接力跳，抵达另一个相邻的目标区域。接下来只需操作剩下的一名角色来到与其他两名角色附近的目标区域中，即可在1回合内完成占领4个区域。

值得注意的是，虽然基本套路如上所述，但并不是一成不变的，会根据场上的地形有所变化，例如一般在第2~3回合，玩家在场地中便会迎来一个拐角，此时由于森喜刚的移动能力所限，便需要在其余两名角色之间互相进行接力跳，以完成1回合占领4个区域的目标。总之，此项挑战的难度不高，只要多多尝试便能体会到其中的规律。



▲在森喜刚无法到达的地方，便需要玩家在其余两名角色之间完成接力跳。



▲当一条路走到尽头时，森喜刚和一名角色可以通过场地中间的水管到达另一边，继续之前的套路。





全拼图碎片收集指南

本作的可收集物品共有三种，分别为收藏品箱、武器箱和拼图碎片，其中收藏品箱和武器箱也是本篇中的主要收集物品，拼图碎片则是此次DLC新增的。拼图碎片共有20块，分布在DLC的4个区域中，集齐全部拼图碎片后，玩家便能获得3把可百分之百触发超级效果的终极黄金武器。下面便以图文形式为大家指明这些拼图碎片的具体位置。

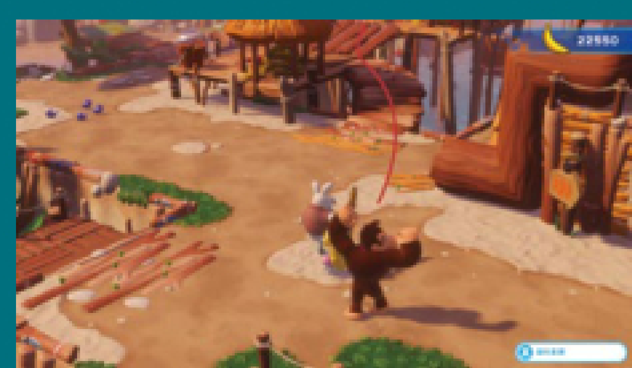
注：为了更方便的说明拼图碎片地位置，建议玩家先将主线通关后再进行收集，效率更高。

拼图碎片 #1

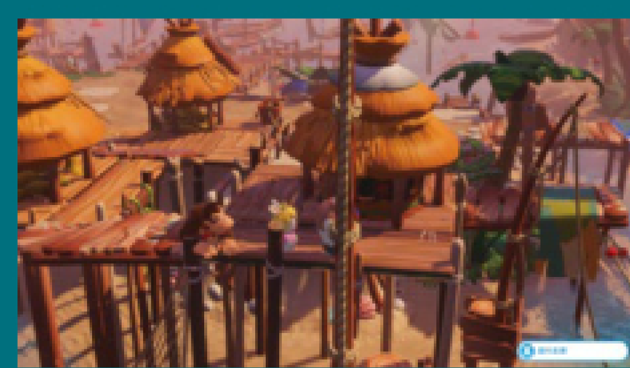
在环礁通过大炮来到第一章的“椰子海湾”地区，从出生地一路前行直到下一场战斗区域之前（在流程中为第一章的第5场战斗），可在路旁收集到一枚拼图碎片。



拼图碎片 #2



通过大炮来到第一章的“港口村庄”地区，从出生地向后一路来到村庄之中。



在一座最高的建筑背后即可找到一枚拼图碎片。

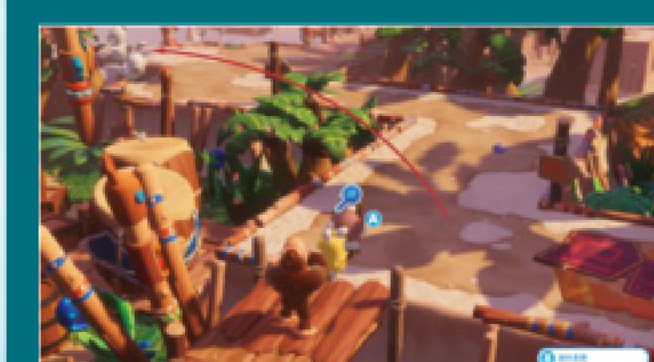
拼图碎片 #3

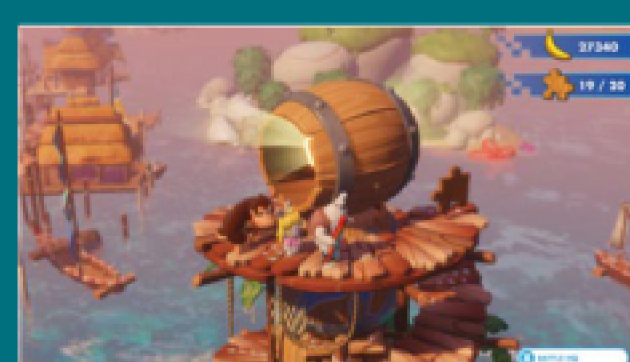




从拼图碎片#1的位置返回出生地，按照图示的路线经过两座木桥，随即便可找到一枚拼图碎片。

拼图碎片 #4





从拼图碎片#3处按照图示路线一路走到尽头便会发现一座灯塔，拼图碎片位于灯塔的塔顶。

拼图碎片 #5




重新回到港口村庄的出生地，向前走一段路便会看见一座大桥，从桥头的左侧跳下便能在桥下找到一枚拼图碎片。

拼图碎片 #6




通过大炮来到第二章的“浮桥”地区，从出生地往前走并进入一个紫色的水管，在水管出口附近即可找到拼图碎片。

拼图碎片 #7



◀通过大炮来到第二章的“渔获溪谷”地区，一路向前走，穿过一片战斗区域后（在流程中为第二章的第 2 场战斗），来到一片下着暴雨的区域。从图示位置右转，随后再直走进入一个水管。

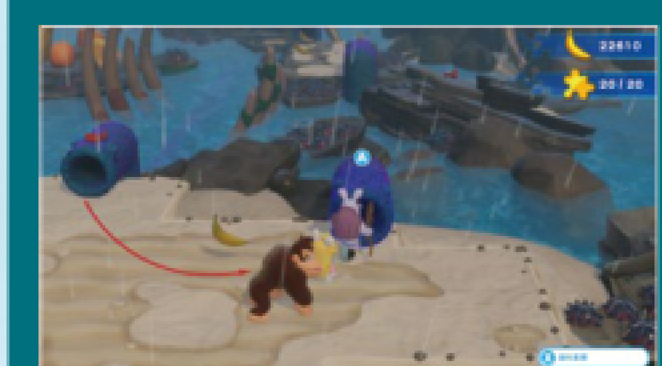


从水管出来后再次右转并进入右侧相邻的水管。



第二次从水管出来后按照图示路线即可找到隐藏在不远处的拼图碎片了。

拼图碎片 #8



从拼图碎片 #7 的位置回到这片区域的主路上（即第一次右转之前的道路），进入指示牌旁边的水管。从水管出来后向左进入另一根与之平行的水管。



一条道走到底，接连穿过两根水管后即可在尽头的岛礁上找到一枚拼图碎片。

拼图碎片 #9



回到环礁，通过大炮来到第二章的“风暴海滨”地区，向前走一段距离后，在图示位置的道路右边即可发现一枚拼图碎片。

拼图碎片 #10

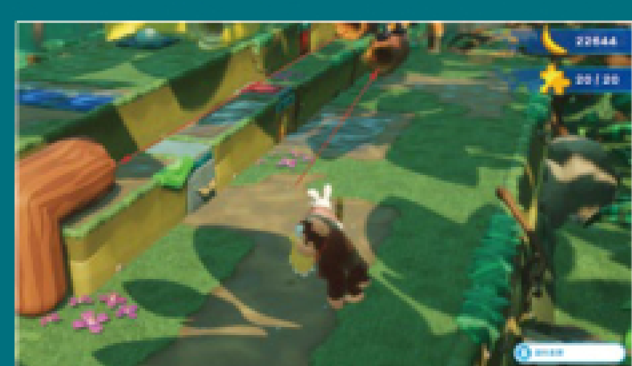


从拼图碎片 #9 的位置继续向前走，来到一个大型音乐谜题所在处，向右转通过一个鱼头骷髅做的门。继续按照图示路线向前走，进入一片开阔地带后向右转。



穿过一个小型谜题，在其左上角的一块礁石后面即可找到一枚拼图碎片。

拼图碎片 #11



返回环礁，通过大炮来到第三章的“丛林瀑布”地区。即可在左侧发现一座小型谜题。



移动石块将谜题第一层的道路填平后，按照图示路线通过第一层的两个水管来到谜题的背面，即可发现隐藏在其中的拼图碎片。

拼图碎片 #12



从拼图碎片 #11 的位置一路向前走，穿过一片战场（在正常游戏流程中为第三章的第 2 场战斗）继续沿着道路向前，直到抵达一个设置有两座木桶炮的区域。



进入左边的木桶炮，出来后一直向前走到尽头，便能发现一枚拼图碎片。

拼图碎片 #13



◀ 从拼图碎片 #12 的位置回到主路后继续向前走，会经过一座大型谜题，不用管它继续一路向前，如图所示，直到抵达一座木桶炮所在的平台，随后进入木桶炮。

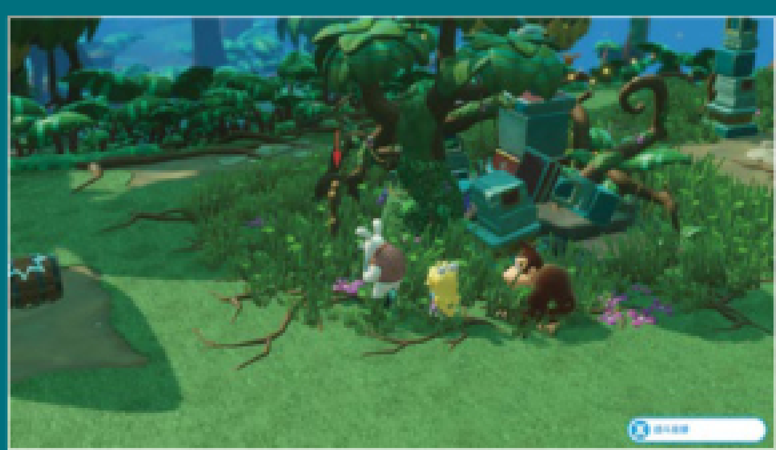


从木桶炮出来后向前再次进入一座木桶炮，第二次出来后便会到达图示位置。跳下左边悬崖，进入位于悬崖下方的另一座木桶炮。



接下来就没有岔路了，在每个道路尽头都会出现一座木桶炮，而连续进入三座木桶炮后，玩家便会来到一座森林遗迹的顶端，这里便有一枚拼图碎片。

拼图碎片 #14



返回环礁，通过大炮来到第三章的“噗哇那那哈娜马提”地区，首先向后穿过一片战场（在正常游戏流程中为第三章的第 3 场战斗），一路来到一座疯兔雕塑附近，在雕塑背后的草丛中即可找到一枚拼图碎片。

拼图碎片 #15



◀ 返回“噗哇那那哈娜马提”地区的出生地，根据指示牌一路向前，穿过一片战场（在正常游戏流程中为第三章的第 4 场战斗）后，再向前走一段距离便会来到图示位置，进入左侧的木桶炮。





从木桶炮出来后，按照图示路线下到遗迹底部，随后在右侧的草丛中即可找到一枚拼图碎片。

拼图碎片 #16



返回环礁，通过大炮来到第四章的“玉石金库”地区，出来后面前有两条岔路，进入右侧没有竖立指示牌的那条岔路。



顺着岔路一路走到尽头即可发现一枚拼图碎片。

拼图碎片 #17





从拼图碎片 #16 处进入位于一旁的木桶炮，来到一座中型谜题处，如图所示将石块移到相应的位置，随后在最左侧的平台中即可找到拼图碎片。

拼图碎片 #18



返回至“玉石金库”地区的出生地，选择有指示牌的那条岔路，穿过一片战场（在正常游戏流程中为第四章的第 2 场战斗）后继续向



前走到一个转角处，不要着急转弯，旋转右摇杆即可发现道路的尽头之下有一个隐藏平台，拼图碎片便位于其中。

拼图碎片 #19





拿到拼图碎片 #18 后，回到主路上，向前走一段距离便会来到一个丁字路口，在路口左转进入大炮，便会被发射到不远处的一个平台，一枚拼图碎片则位于其中。

拼图碎片 #20



拿到拼图碎片 #19 后，再次返回主路，一路向前直到抵达下一个战场（在正常游戏流程中为第四章的第 3 场战斗）之前，左转进入一座木桶炮。



从木桶炮出来之后不要着急进入下一座木桶炮，而是顺着平台边缘的绿色下行标记下到地面，即可在附近找到最后一枚拼图碎片。

文 番茄沙司（实习编辑） 美编 01



没有最奇只有更奇！

——聊聊游戏史上的各种神奇外设

近期一款能够游玩《上古卷轴 5》的智能马桶引发了关注，这款名叫"Numi"的马桶兼容亚马逊的智能 AI Alexa，因此可以游玩 E3 上发布的语音游戏《上古卷轴 V 非常特别版》，这意味着这款马桶成了一款游戏外设。而纵观整个电子游戏史，神奇外设不仅限于此，自打电子游戏这一行业创立以来，各厂商就在"研究神奇外设"这条道路上越走越远，或是有趣实用或是怪异奇葩，整个游戏史上产生了无数的奇妙外设，而今天我们就聊聊它们。

操作延伸型

手柄可以说是一款主机最为基础的外设，没有手柄就连最基本的游戏功能都要免谈，但正因为是基础外设，标准手柄也仅能提供最起码的体验。若想要将体验提高一个层次，就要轮到操作延伸外设出马了，这些外设往往能为游戏带来原版手柄不及的全新互动。

SEGA Activator

神奇度 ★★★★☆
稀有度 ★★★☆☆
实用度 ★☆☆☆☆

虽然当年轰轰烈烈的 Kinect 最终已归于回忆，但谁也无法否定它的创新意义，它在当时是消费者市场上仅有的，无需手柄的体感识别方案，例如在玩《龙珠 Z Kinect》的时候玩家可以不再受手柄限制，真正由 Kinect 识别玩家的出拳动作，并将其反映到游戏中。然而谁能想到，kinect 发布的 17 年前，早在 1993 年世嘉就推出了一款面向格斗玩家，名叫 SEGA Activator 的消费级体感产品，而它的主要功能就是"格斗体感识别"，在宣传中这款产品的体感操作甚至能够吊打手柄玩家，然而真的是这样的吗？



它由八个部分拼接组成，合在一起会组成一个正八边形，每条边上的三角形传感器会向上射出一道激光，每道激光分别映射了 MD 手柄上的↑、↓、←、→、A、B、C、START 按键，如果玩家使出拳脚经过激光并将其截断，游戏内就会使出该方向对应的按键的操作。这时事情就明了了，这东西压根不是想象中能够精确识别玩家拳脚的黑科技，而是一个大号的异形 MD 手柄，上下左右被分散在四个方向使得移动本身就很困难，在移动中进行攻击更是难上加难。因此对玩家来说这一套操作更像一部耍猴大戏，一通手舞足蹈最终却被对面 KO，鉴于这样的实际体验，这款产品很快就被淹没在历史长河中无人问津了。


▲当时广告中的夸张宣传，实际产品和使用者的操作幅度和状态并没有什么联系。

《铁骑》操控台

神奇度 ★★★★☆
稀有度 ★★★★☆
实用度 ★★★★★

在商业游戏还未形成的 1962 年，《太空大战》横空出世，给电子游戏的历史写下了浓墨重彩的一笔，然而对于这种早期电子游戏而言，虽然在设定中我们驾驶的是太空战机，但是限制于当时的机能真正能够看到的画面只是一些光点，更多的还要依赖我们的想象力。但随着电子游戏的商业化与大量新科技的应用，增强体验的各种外设与更强的游戏机硬件逐渐出现，大幅提高了游戏体验，而这两者在第六世代的交汇也在给我们带来了一款别样的游戏。





《铁骑》可谓真正诠释“机器人模拟驾驶”这个类型的一款游戏，游戏有一款超大特制外设，光长度就达到了 810mm ，宽度也达到了 250mm，这么大的操纵面板上包含了 30 个以上的功能按键，这还不算完，脚下还有三个踏板用来控制移动。实际上《铁骑》操作外设按键虽多但并非大而无当，大多按键都有其意义甚至能够影响战局，要利用众多按键配合才能够开动游戏内被称为 Vertical Tank 的大型机甲。

例如在游戏中机甲着弹被击倒时，监视器会被污渍挡住只有打开冲洗视野的专门按钮，才能洗去污渍维持清晰视野继续战斗。而当附属油箱耗尽时可以利用专门按键抛弃，以减轻重量增加机动性。甚至在机甲被击毁时必须要按脱离按键从驾驶舱弹射，否则当机甲爆炸时驾驶员会真的 GAME OVER，游戏存档会被删除，只能重新开档。游戏出色的画面、硬核的玩法配合身临其境的大型外设成功使其成为了一款话题大作，但昂贵的外设也限制了本作的销量。



▲粉丝为了最强的临场感还专门搭建了一个驾驶舱。

《生化危机 4》电锯外设

神奇度 ★★★☆☆
稀有度 ★★★★☆
实用度 ★★☆☆☆

在《生化危机 4》中手握电锯的敌人一般都是新手大敌，首先远远地听到轰鸣的电锯声就已经渲染了紧张的气氛，随后当它们真正现身，高高地举起电锯冲过来的样子更是让头一次应对的玩家手忙脚乱。更别提他们手中的电锯还能瞬间将玩家“处决”，玩起来不免让人手心出汗心惊肉跳。但反过来想，如若主人公能够拥有一把电锯这样的强力武器在手，心里便能安心许多，于是厂商 NubyTech 真的把这款电锯带给了玩家。

从盒子里取出来时锯片虽然较短，但其上做了鲜血状的涂装使外观上增添了几分生化原作中的气氛。然而除去好玩的造型，其本身的作用就比较鸡肋了，本质上该款外设还是一个 PS2 手柄，主要操作按键都分布于电锯顶盖，L 与 R 键则分布在电锯两个手把下，而举起电锯收枪，横放电锯瞄准则是该款电锯的特殊操作。虽然 NubyTech 宣传特殊操作能给游戏带来便利体验，但由于按键分布并不像手柄那么舒服，特殊操作也没有预想的那样有帮助，故而手感并不能和原版手柄比肩，只能说是在危机四伏的环境下增加一些心理上的安全感。





《死亡火枪》巨型外设

神奇度 ★★★★★
稀有度 ★★★★★
实用度 ★☆☆☆☆

在游戏历史上《死亡火枪》是一款少有的因为做太烂反而出名的游戏，日本方面甚至给出了“最下位帝王”的称呼。一款在 SS 上推出的游戏却连上世代画面都不如，这在本作里已经是小问题了，场景设计方面游戏内的场景重复率非常高虽然主人公会移动，但看起来总在一个地方转来转去。声音方面，每一大关只有一首和场景不相关的 BGM 循环，敌人被击倒还会发出各种奇怪的音效。在设计方面，游戏中大多敌人都是凭空在画面中出现，缺乏过渡动画，而且因为敌人的建模太差，到底是不是在攻击也



▲游戏的实际画面。



很难分清，因此游戏难度非常高，只有极少数人能够忍着这样的画面通关。

就是这样一款神奇的游戏，还推出过一款更加神奇的外设，该款外设只在福冈亚洲美术馆做过展出，故而有些神秘，能亲眼见过它的无不震惊。这款外设整体长度达到了惊人的3.4米，而高度也有1.2米，正常成年人要站在专门垫脚的阶梯上才能进行基本操作。而巨型外设正背面正中间一台特殊涂装的SS与其融为一体，为了防盗该款特殊SS既不能打开光盘盖也不能从外设中取下。

它的功能更加神奇，在如此繁复的外表下，它的真正功能仅仅是——充当光枪，除此之外别无他用。在当时游戏制作人利用极差的游戏质量，和这样神奇的外设博得了大量媒体的关注，还成功推出了《死亡火枪》的续作，继而将其发展生成一个系列，或许这件事本身比这款外设还要神奇吧。





▲制作人在进入游戏后15秒便GAME OVER了，此次展示用的还是“令人怀念”的初代。

玩法拓展型

当在一款固定的主机上，通常的游戏对玩家的吸引力下降后，如何继续发觉主机潜力、吸引人们的眼球就变成重要课题，这时利用外设拓展游戏玩法就成了一个金牌方案，不仅老玩家可以利用现有主机获得全新体验，也能拉拢一些对新奇玩法感兴趣的玩家购买主机，实乃一石二鸟之计。

R.O.B.

神奇度 ★★★★☆
稀有度 ★★★☆☆
实用度 ★☆☆☆☆

在任天堂进入美国前，美国的电子游戏市场正处于雅达利大崩溃的阵痛之中，人们谈游戏而色变，1983年规模达32亿美元的游戏市场，到了1985年缩减到只剩1亿美元。纵然FC在当时已经风靡全日本，但在当时许多评论家对任天堂入美持悲观态度，而任天堂本身也抱持谨慎态度。虽然为了减少美国地区对游戏机产品的抵触情绪，任天堂已经将FC重新包装成“任天堂娱乐系统”也就是NES重新发售，但谨慎的任天堂仍觉得不保险，NES登陆美国时还需要一个能够引起话题的产品护航，为此他们还额外准备了一个“杀手锏”产品，这款产品就是R.O.B.。



▲当时的宣传广告，现在看起来让人有些毛骨悚然。

在日本这款外设以Family Computer Robot的名称在1985年7月率先发售，而在美国改为Robotic Operating Buddy发售。作为NES发售时的重头戏，任天堂甚至还推出了R.O.B.同捆版的NES套装，并将R.O.B.摆上了每个店头。然而重重包装与宣传下的R.O.B.真的那样有趣吗？答案恐怕是否定的。R.O.B.在宣传时给人一种高科技机器游戏玩伴的感觉，然而其功能与此相距甚远。

在其专用软件《Gyromite》中有红色和蓝色的水管挡住了玩家前进的道路，而玩家需要与R.O.B.互动移动障碍物并继续向前，要与R.O.B.一起游玩这款游戏还需要两个陀螺，和一款带有红蓝两个陀螺托槽的手柄专用固定器。例如我们要移开红色水管，我们要请求R.O.B.用机械臂将旋转的陀螺放到红色托槽上，而该托槽利用杠杆原理触发2P按键，由此红色障碍物会被移动开。该互动本身十分繁琐，并且耗时颇长，R.O.B.本身还可能将陀螺弄掉导致该操作失败，每次给R.O.B.发出指令，玩家能做的东西更多只能是等待，而不是进行有趣的互动。

究其根本，如此之复杂且昂贵的外设最终功能只是来按住2P手柄的A键或B键，实质上只是将简单的操作复杂化了，并没有真正增加游戏的乐趣。最终R.O.B.在短暂的生命周期中只有两款对应游戏发售，在一时形成话题效应，完成美国NES的发售重任后，该款外设就迅速消失在了人们的视野之中，多年之后只有在3DS和WiiU《任天堂全明星大乱斗》作为隐藏角色出现时，人们才能重新想起它的存在。



▲R.O.B.进行游戏的画面，它在这款游戏里只是个不合格的陀螺搬运员，除此之外它什么都做不到。



▲等R.O.B.重出江湖时，它已经仅仅是个吉祥物了。

Aura Interactor Virtual Reality Game Wear

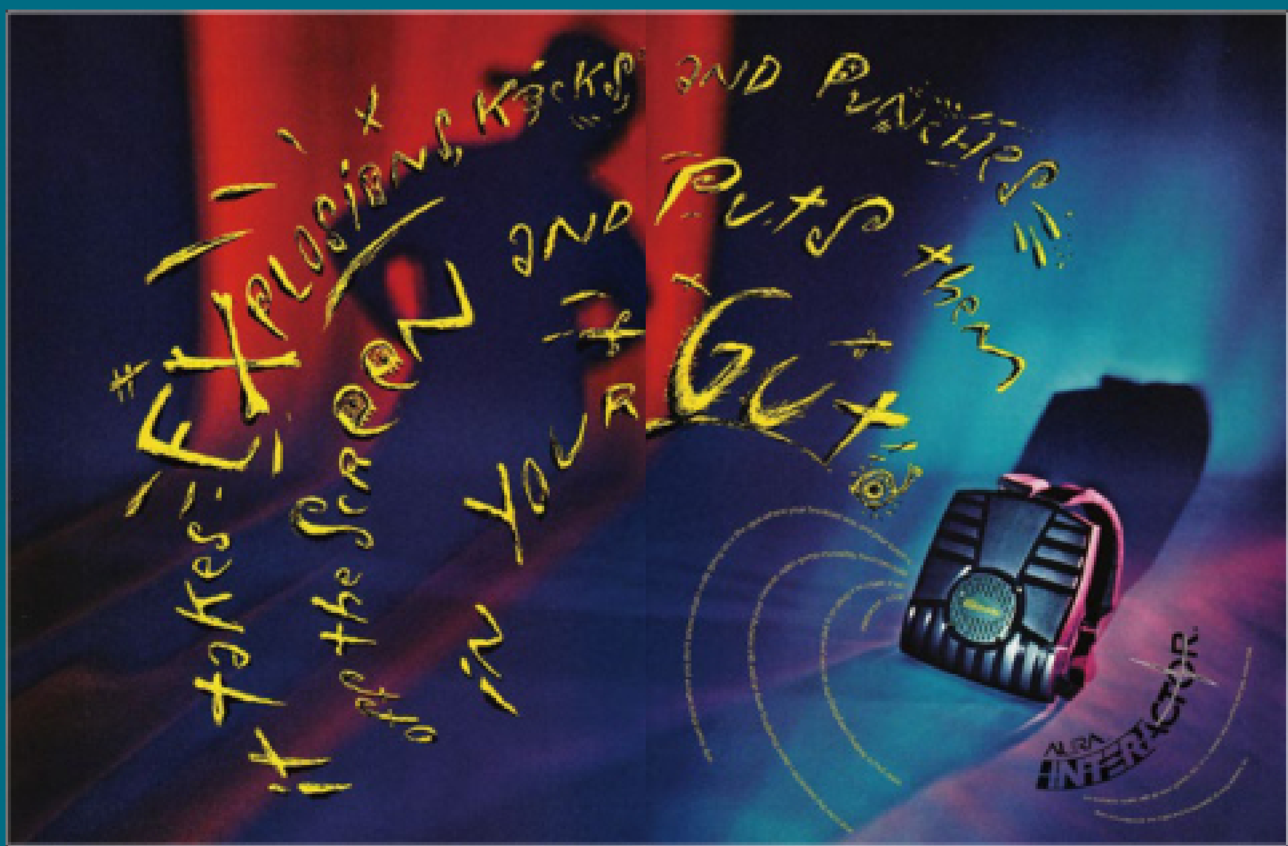
神奇度 ★★★☆☆
稀有度 ★★★☆☆
实用度 ★☆☆☆☆

在电影《头号玩家》中一身高科技体感衣外设给主角带来了全身的触觉体验，虚拟世界各种细微感受都能够被实时反映到现实中，然而电影中那已经是2045年的产品了，以目前科技发展的进度来看，这种概念的游戏外设还离我们的现实生活有一定距离，但是现实的引力似乎完全限制不住设计师的想法穿破大气漫游宇宙，早在1990年一款可以用在SFC和MD上的“感应背心”外设就已经诞生了。

从外观来看这款外设主要由两个部分组成，一部分是功率放大器一部分是工作单元，有人可能要问了一款“感应背心”为什么还要功率放大器，这东西一般不都是用在音频设备上的吗？而事实上确实是这么回事，这款“感应背心”并不是



截取主人公动作的反馈，而是识别游戏中的音效并进行振动。这是一个讨巧的方案，比如赛车游戏中，车辆撞击时的音效会被识别产生振动，动作游戏成功击中敌人时的音效也会触发振动。但这只是理论上发挥较好的时候，实际工作单元的识别简单粗暴，常常背景音乐也会被意外识别。最终就变成了该震的时候不震，不该震的时候乱震，并不能真正带来游戏体验的提升。



SEGA VR

神奇度 ★★★★☆
稀有度 ★★★★★
实用度 ★☆☆☆☆

是的你没看错，世嘉在 1991 年就有一个 VR 计划，他们要为 16 位的 MD 制作一套头戴 VR 设备。早在上世纪 90 年代虚拟现实大潮就已经席卷美国，在那时许多公司和媒体都认为 VR 才是游戏发展地真正方向，世嘉在这时也有一个宏大且富有野心的计划——开发一款只需 200 美元的 VR 设备，以保证自己站在虚拟现实游戏浪潮的最前端。



▲据说该设备设计时受到了电影《机械战警》的影响。然而巧合的是《新机械战警》似乎又像是按照该设备设计的。

在 200 美元内实现这套设备着实艰巨，最初世嘉的合作伙伴是 IDEO，但昂贵的传感器价格让他们无法承受，计划一度停滞，好在 Ono-Sendai 提供了一套能够准确识别动作也足够便宜的方案，SEGA VR 的基本设计得以完成。在随后 1993 年的消费电子展上，世嘉将他们的 VR 原型机展示给大众，它成功地吸引了人们的眼球，许多商家甚至马上就想向世嘉订货。而其后在电视与杂志等媒体上，世嘉也不断进行宣传，VR 时代似乎马上就要降临了。



▲当时许多杂志已经开始宣传 SEGA VR 了。

然而实际上世嘉并没有真的准备好，首先是 MD 手柄并不足以支撑 3D VR 设备的复杂操作，原本世嘉公司寄希望于上文的 SEGA Activator，以体感补充手柄操作不足的部分，然而市场已经证明这款设备是一个扶不起的阿斗。而更为严重的问题在于，不少体验 SEGA VR 的孩子都产生了严重的眩晕症状，而只要还依托于 MD 为主机这一问题就不可能得到解决。而雪上加霜的是 1993 年末的“视频游戏暴力听证会”，世嘉因对暴力游戏监管不力被点名批评，这使得世嘉上层非常谨慎，如果因为佩戴 VR 产品造成磕碰受伤而引起诉讼，会进一步损害世嘉的声誉，最终这款已经开发完成的游戏最终没能被摆上货架，只有它的姊妹产品还活跃在当时的街机框体上。



▲这款对应 SEGA VR 的游戏最终也没能推出零售版。

Game Boy 打印机

神奇度 ★★★☆☆
稀有度 ★★☆☆☆
实用度 ★★★★☆

自 20 世纪 60 年代开辟玩具业务以来，任天堂便走上了一条全新的道路，开发了超级怪手、爱情测定器、光线枪 SP 等一系列好玩有趣的玩具。而玩具开发这段历史对任天堂也产生了重要影响，对有趣玩法的追求已经被深深地印在任天堂的硬件与软件里，而 1998 年的



GB 打印机也是在“好玩”方面下足了功夫的一款产品。

Game Boy 打印机虽然是一款打印机，不过并不用油墨，只需将随包装附赠的特殊打印纸放入即可打印，在当时这种魔术般的打印方式，极大勾起了孩子们的好奇心和购买热情。而实际上该款打印机是一款热敏打印机，打印机的打印头可以进行加热，放入的纸张顶层是一层主要由胶粘剂、显色剂、无色染料混合形成的特殊涂层，在打印头加热时显色剂与无色染料发生化学反应变色，也就形成了图案。在支持的软件中《精灵宝可梦》是其中的王牌软件，拥有这款打印机便可以将图鉴打印出来随时随地和朋友分享。





▲该款外设还有《精灵宝可梦》特别版。

PocketStation

神奇度 ★★★☆☆
稀有度 ★★☆☆☆
实用度 ★★★★☆

到了 1999 年，在第五世代的家用机战争中，索尼的 PS 已经取得了较大的优势，但走出客厅在便携游戏方面索尼还是一片空白，与之相反的是任天堂却携 GB 与 GBC 在该领域如日中天，为了拓展索尼在该领域的影响力制衡任天堂，索尼迫切的需要一款便携游戏产品，于是 PocketStation 应运而生。



在 1999 年已经推出《精灵宝可梦红》的 Game Boy 已经很难撼动，因此战略上索尼非常聪明地避开了任天堂掌机的锋芒，将 PocketStation 打造成一款“PS 的便携外设”，本身该款产品的核心功能相当于一块 PS 的记忆卡，将它插在 PS 上与正常记忆卡无异。

但只要从支援 PocketStation 的 PS 游戏中把小游戏数据下载到这款产品里，拔下来该款外设便可独立运作化身为一台小型掌机，随时随地都可以游玩一些迷你游戏，而其中最为出名的软件就是《随身玩伴多乐猫》，众所周知这款软件中的小猫最终成为了索尼电脑娱乐的吉祥物。



功能补强型

过去的主机在基本功能上还处于成长期，在竞争激烈风云变幻主机市场，一旦有新的热点和技术出现立刻就将主机更新换代是不现实的，为此主机大多会预留拓展空间，在必要时推出外设弥补不足，增强功能。

磁碟机

神奇度 ★★☆☆☆
稀有度 ★★☆☆☆
实用度 ★★★★☆

上世纪 80 年代日本租赁市场盗版电脑游戏盛行，在游戏厂商的联合抗议下，政府在 1984 年发布了租赁游戏禁令，购买成为获得游戏的惟一方式。而对于 FC 来说，本来半导体价格飙升就让卡带成本不断上涨，供货严重不足，此举一出更是雪上加霜，寻找更为廉价游戏载体的任务迫在眉睫。众多选择中磁碟有 112k 远超卡带的储存空间，并且还能够反复进行擦写，单片成本也很低，故而在当时成了最好的选择。



基础载体确定后，被称为 FC Disk System 的磁碟机系统很快被完成，任天堂在日本各地建立了大量游戏下载站，只需付出 500 日元便可将手中的特制磁盘替换为全新游戏，其中还包含《塞尔达传说》这样的超级大作，首发的磁碟机瞬间被抢购一空。但随着时间推移半导体技术取得重大突破，卡带容量大幅提升制造成本却渐渐下降，曾经只能推出在磁碟机的游戏也被渐渐搬回卡带，磁碟机也成了只属于那个时代的特殊回忆。

世嘉 32X

神奇度 ★☆☆☆☆
稀有度 ★★☆☆☆
实用度 ★☆☆☆☆

1988 年发布的 MD 到了 1993 年在日本已经日薄西山，并且竞争对手雅达利已经推出了 64 位主机美洲虎，在新的一轮主机主机战争中，世嘉很可能已经落了下风，如何在下一步棋中夺得领导地位是世嘉所思考的问题，在这思考中，日本世嘉和美国世嘉得出了两个不同的方案。

与日本不同，MD 的美版兄弟 SEGA Genesis 在美国销量尚佳，因此美国世嘉分部提出，推出一款增强外设将老旧的 Genesis 提升到 32 位机水平，日本世嘉表面上答应了美方的建议，并提供了相应的资源，日期也敲定在 1994 年底。然而，事情却并不是美方想的那样简单，日本世嘉已经在背地里暗暗研发代号“土星”的全新 32 位主机，因为日本世嘉认为，只有一款全新的主机才能拯救世嘉在日本的颓势。

于是一场火星撞地球的事件发生了，土星与 32X 在同一天发售，其后整个世嘉将全力放在土星身上，32X 成了世嘉日本与美国分部扯皮的牺牲品，空有 32 位的处理能力，却只获得寥寥 3 款首发游戏。而当索尼的 PS 强势参战时，土星只能勉强支撑，而 32X 则被认为是一款“过时设备”彻底被抛进了故纸堆里。



加速卡 / 振动包

神奇度 ★☆☆☆☆
稀有度 ★☆☆☆☆
实用度 ★★★★★

前面也提过在主机发展不是一蹴而就的，因此往往在主机推出后还需要各种外设来补充功能，而这两款外设就是其中比较有代表性的。所谓“加速卡”实际就是“内存扩展卡”，那时 RAM 成本还比较高，为了降低成本，主机只会装一块大小适中的 RAM，但对于一些移植自街机的 2D 作品来说，RAM 就成了游戏移植的瓶颈，而这张额外的 RAM 扩展卡便解决了这个问题。

而振动包则是 N64 的一个重要发明，在 N64 手柄下方插槽插入振动包即可让 N64 手柄获得振动能力，其中《星际火狐 64》是首款支持振动的游戏，其后《007 黄金眼》等美式枪车球更是把振动的作用发扬光大，如今振动功能已经是手柄的标配功能，在这场游戏硬件革命中，N64 振动包功不可没。



结语

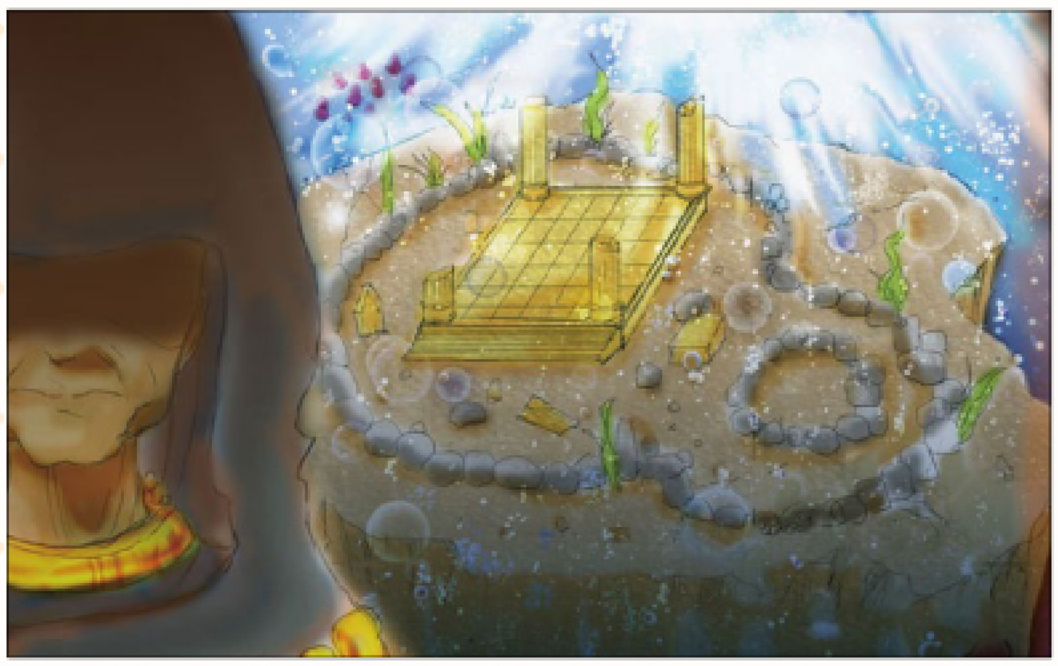
整个游戏史内，有趣的外设浩如烟海，不过由于版面有限，本文只能收录其中的一小部分。不过无论多还是少，有一点是不会改变的——那就是厂商创新的灵魂。时至今日我们不难发现，创新外设在游戏历史上并没有消退，甚至反而历久弥新，如多年前的 Kinect、两年前的 PSVR、今年的 Labo 乃至近期能够玩游戏的马桶，相信在未来也会继续有更多的神奇外设推出，继续为我们的游戏带来真正特别的体验。



《宝可梦》神秘档案之古代遗迹

大家好，“《宝可梦》神秘档案”回来了，这期我们来说遗迹。现实中有很多远古时代留下的遗迹，而《精灵宝可梦》的游戏中也有不少，这里我们会陆续将系列中所有登场的遗迹做一个介绍，和各位《宝可梦》爱好者们共同回顾往日在的冒险旅途之余，也对《宝可梦》的世界观有一个更深度的认识。

《宝可梦》世界的古代遗迹（关都、城都篇）



《宝可梦》的世界和现实中一样，有很多古代建造并留存至今的建筑物，小到祠堂大到城市，虽然规模不同，但却都可以从细微之处看出，远古似乎存在着比现代技术更先进的“超古代文明”，此外，也都有将宝可梦作为神灵来供奉崇拜的记载。而我们这里说的，是因为某些原因而被人们遗忘的远古建筑，即本文的主题：古代遗迹。系列历作的遗迹如下：

地区	遗迹
关都地区	阿斯卡纳遗迹、遗迹山谷
城都地区	阿露福遗迹
丰缘地区	天空之柱、布告石室、沙漠遗迹、小岛横穴、古代坟墓
神奥地区	随意遗迹、神和遗迹、枪之柱
合众地区	海底遗迹、地底遗迹、古代城堡
卡洛斯地区	石林遗迹
阿罗拉地区	战争遗迹、生命遗迹、丰收遗迹、彼岸遗迹
未知地带	神都遗迹

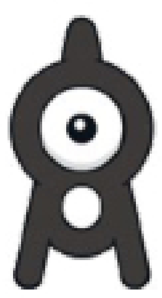
未知图腾文字



在很多遗迹中，都会看到一种奇怪的文字，这些文字与一种名为未知图腾的宝可梦相对应，这种宝可梦有28种形态，古代的人基于未知图腾创造出了26个字母以及两种标点符号——其实就是26个英文字母与问号叹号。这些宝可梦大量存在于遗迹和时空的裂缝中。而研究远古文明，破解这些未知图腾文字，自然就是关键所在了。

未知图腾

●未知图腾
分类：象征宝可梦
身高：0.5m
体重：5.0kg
属性：超能力
特性：漂浮


Anger

未知图腾是第二世代《精灵宝可梦》加入的宝可梦，全国图鉴编号为201，共有28种形态，其中前26种分别对应26个英文字母，在第二世代就都已加入；最后两个“！”和“？”则分别对应叹号和问号，是在第四世代新增形态。

未知图腾的属性是超能力，无性别之分，蛋组也是未发现群。个头说大不大说小不小，但非常薄，薄到能嵌到墙壁里。据说因为有很多种类存在而拥有不同的能力。还有说法是两只以上未知图腾出现会产生某种神秘的力量……

虽然说得很玄，但实际到游戏中的宝可梦对战时，除非条件限定，否则怕是没人用未知图腾来打对战，不仅能力低，而且招式也只有“觉醒力量”这一招，这个招式拿来给宝可梦补充打击面非常有用，但只用这一招来致胜，那就太难了。

另外这种像文字的宝可梦，也让研究员陷入了一个纠结：先有文字还是先有未知图腾？这个纠结就如同现实中“先有母鸡还是先有蛋”一样，持有两种观点的人们一直为此争论不休。



关都遗迹篇

在没有涉及到古代要素的初代中，作为初代舞台的关都地区原本是没有遗迹的，不过在第三世代重制版《火红 / 叶绿》增加了南部的七之岛后，关都地区便也有了遗迹。

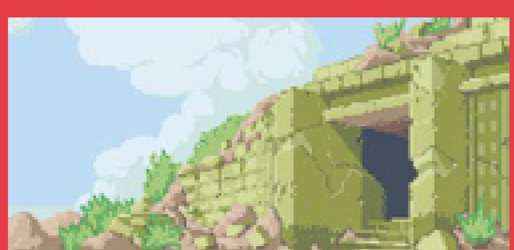
阿斯卡纳遗迹

阿斯卡纳是群岛第 7 岛——探索之岛上的一片遗迹群，被遗忘荒废了 1500 年之久后，才重新被人们发现。初来此处时，会发现这里空空如也，然而在一个名为“阿斯卡纳之锁”的石室中，用秘传招式怪力解开这里的谜题后，去阿斯卡纳遗迹，这里的 7 个石室就会出现未知图腾。


▶阿斯卡纳石室

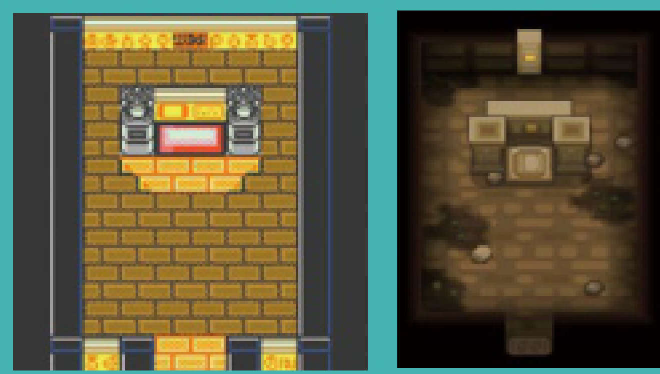
遗迹山谷

遗迹山谷位于群岛第 6 岛——多幸岛的最南端，在这个看似杂草丛生、人迹罕见的岩石山谷中，在山谷的湖泊中央，其实有一个不大起眼的石室——点之穴，这正是此处的遗迹。这个遗迹虽然不像其他遗迹有人类活动的痕迹及未知图腾文字，但深入到最深层，则藏匿着与芳缘地区传说宝可梦相关的珍贵的蓝宝石。


▲山谷正中的石室“点之穴”

秘密房间

对于在遗迹一带从事研究的研究员们来说，这个遗迹显然不是看上去那么简单。事实上，这里除了 4 个石室，在《水晶》版和《心金 / 魂银》版中，按照谜题房间最里面墙上的未知图腾图案去行动，完成了谜题，就会开启石室的密室房间，那里可以获得更多道具，还能了解到有关未知图腾的历史。


▶二世代和四世代（重制版）的解谜密室。

神秘的声音

在遗迹附近（金 / 银 / 水晶）或石室内（心金 / 魂银）打开宝可梦电台，调到 13.5 频道（金 / 银 / 水晶）或旋钮移至中部（心金 / 魂银），会听到神秘的声音，如凤王的鸣叫、天界之笛的旋律等。已经确定的是，在《心金 / 魂银》中，播放这种神秘的声音可以增加遇到未遇过的未知图腾的几率。


◀《心金 / 魂银》艺术插画版的阿露福遗迹。

未知图腾图鉴与未知图鉴笔记

在第二世代，一位研究员给主角的图鉴增加了未知图腾图鉴，这也是系列首次在图鉴中加入同种宝可梦的不同形态。不过想要收集齐这些未知图腾，除了解开四个石室的全部谜题，运气和耐心也很重要。

正是因为这 26 个形态想集齐并不容易（毕竟要看脸），所以当时基于未知图腾的全部集齐也有了不少坊间传言，最著名的就是“梦幻出现秘技”：收集齐全部未知图腾形态、并收集齐全部道具，到某个山洞就会遇到梦幻并可以收服。现在看，这条件设计得简直太苛刻，但在当时，很多玩家还是宁愿相信的——结果即便在阿露福遗迹没日没夜地收集齐未知图鉴，全部道具那里仍然难以集齐，即便把道具也收集齐，也会发现：那根本就是一个谣传。

而未知图腾笔记出现在第四世代的重制版《心金 / 魂银》中，算是未知图腾图鉴的升级进化，除了收集未知图腾的形态，还会有实实在在的笔记内容。

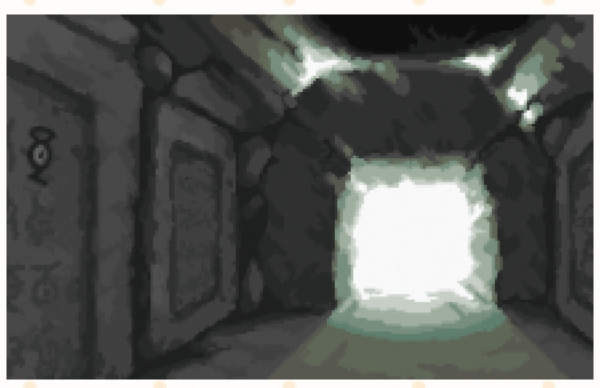

▶集换卡上的遗迹绘画，别有一种风格。

城都遗迹篇

城都地区的遗迹虽然只有一个阿露福遗迹，但名气非常大，不仅是系列首次登场的遗迹，还隐藏着神秘的秘密，其规模也远非其他遗迹可比。下面我们来详细介绍。

阿露福遗迹

在《精灵宝可梦 金 / 银》中，首次出现了遗迹，就是桔梗市西南的阿露福遗迹。这个遗迹为半开放式，由 4 个石室组成，石室的墙壁上写满了未知图腾文字，同时也有未知图腾宝可梦栖息。这 4 个石室每个都有一个拼图谜题，当解开谜题后，这里就会增加新的未知图腾。《水晶》版中确认：这些谜题就是召唤未知图腾的信号。

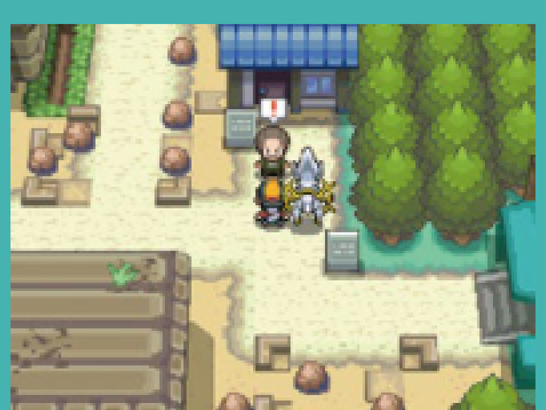

▲阿露福遗迹的入口

神都遗迹

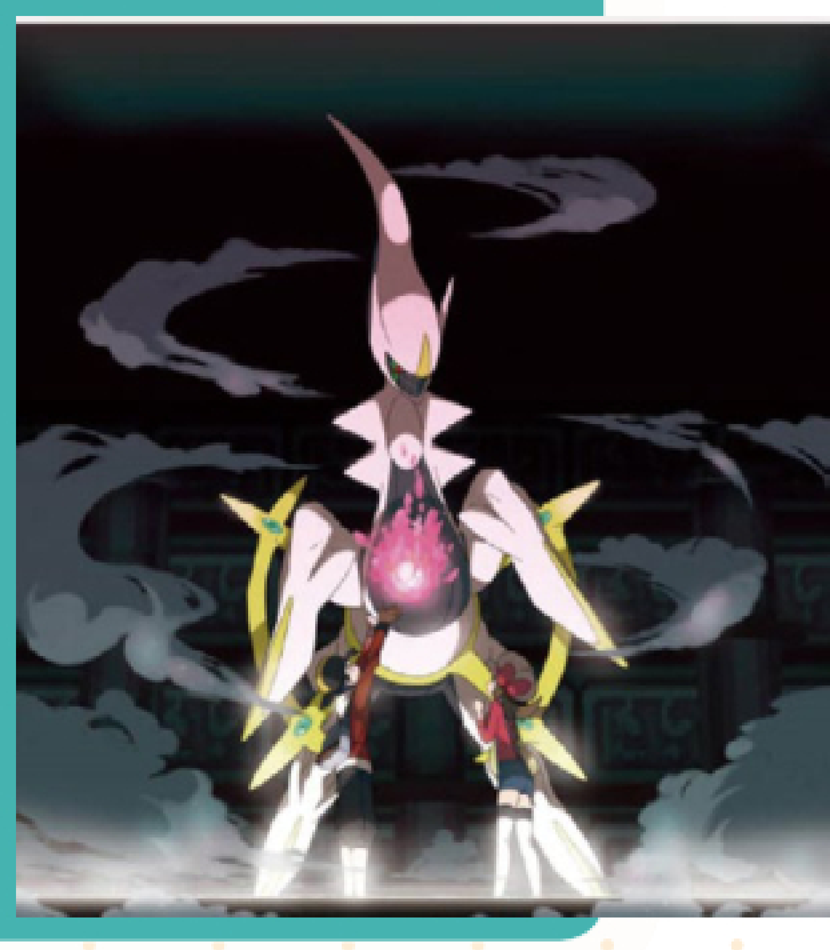
神都遗迹其实是不属于城都地区的，之所以放在这里说，是因为城都地区有目前已知惟一可到达神都遗迹的方法。

进入神都遗迹的方法是携带当时剧场版赠送或在初始之间收服的阿尔宙斯（当时只有这两种方法获得，后者需要使用天界之笛但官方一直未有配送），放在队首（也就是跟在身后随行），来到阿露福遗迹，便发生剧情，主角和阿尔宙斯就会被传送到神都遗迹。

来到这里后，会在一间小屋里看到神奥地区的冠军竹兰，之后竹兰带着只有阿尔宙斯跟随的主角进入到遗迹，并展示为供奉阿尔宙斯而建造的神圣祭台——三幻舞台，这里展示了阿尔宙斯的伟大力量，亲历时间、空间、反物质的交融，之后还会在帝牙卢卡、帕路奇亚和骑拉帝纳这神奥三神中三选一，选中后会目睹到所选的传说宝可梦的孵化诞生。获得后便可以和带着凯西的老者对话被传送回阿露福遗迹。另外，无论是哪种方法获得的阿尔宙斯，都只能进入神都一次，而且第一次进入后，再来就不会遇到竹兰姐姐了。


▶带着阿尔宙斯在阿露福遗迹门口和这个人对话便发生剧情。

显然，神都遗迹并非是游戏中可以正常到达的地点，而且是不属于目前“《宝可梦》系列”的任何一个地区，其名字“神都”是神奥和城都两个地区名各取其一组合而成，本身也是在《心金 / 魂银》获取《钻石 / 珍珠 / 白金》的三个传说宝可梦的方法，相比其他收服方式，这种展现阿尔宙斯创世神力、再赠予主神的方法，也是别具一格。当然，这种所谓的“谜底揭开”，其实也为阿露福遗迹增加了更多的神秘色彩。



杀机四伏的基建设施
——游戏《基建危机》推荐

游戏



三日月提供



▲发现什么坏了就拍个照——游戏里至少有30%的时间玩家都在干这事。

本来想把本作放在栏目《蒸汽时代》里介绍的，然而仔细一想，这都是2016年的老游戏了，放在多边共享里可以更为妥当。是的，本作是一款2016年出品的老游戏，并分成了三章发售，最终章于2017年9月发售。制作本作的Loiste Interactive是一个来自于芬兰的独立游戏开发商，在介绍里写道他们的目标是开发一款“深刻，又有点古怪的游戏”。从他们的处女作，现在来说也是他们惟一一款游戏《基建危机》来看，他们所言不虚。

《基建危机》的原名为《INFRA》，实际上就是基础设施英文“infrastructure”的前五个字母。从游戏类型上来看，本作算是一个带有解谜部分的“步行模拟器”。故事发生在虚构城市“史达堡”，这个城市正因为一次腐败丑闻而元气大伤。玩家扮演的是一个结构分析师，简单来说就是一个建筑工程师，日常主要负责一些内勤，顶多就是给受损的建筑物或者设施拍拍照片。某天他被要求去检查一个水坝，然而随着调查的展开，他被卷入了将会波及整个城市的阴谋当中。

就和游戏介绍里所说的一样，玩家在游戏中探索的地点基本都是一些日久失修的基建设施。玩家的装备就只有电量有限的照相机和手电筒，主角还弱不禁风，能够承受的掉落高度大概也就比某猎魔人高一丁点。玩家在探索途中还会遇到各种谜题以及“杀人陷阱”，替换保险丝什么的只算是入门谜题，本作的大部分谜题都和电力、水流或者工程学相关，难度大多不高，Source引擎（和《半条命2》、《传送门》系列是同一个引擎）让玩家在解谜时多了很多“动手”的乐趣。而暴露的电线、毒气、蒸汽、火灾同样是玩家需要面对的障碍。游戏的核心乐趣和“废墟探险”有点类似，在空无一人的基建设施里探索，除了给漏水的水管拍拍照以外，玩家还能从场景以及分布在场景中的一些文件了解到城市过去的历史以及故事背后的阴谋。

本作在今年加入了官方中文，比较可惜的是只翻译了游戏的角色台词和系统文本，游戏最为关键的文件却没有被翻译（本来也没有文本，只有图片，大概是官方汉化组懒得修图），要知道游戏本身的谜题还是挺依赖读文件的。不过谜题需要的语言水平其实不高，更多时候需要玩家观察场景来解开谜题。喜欢废墟探险、想了解一下基建设施的运行原理或者步行模拟器爱好者的玩家不妨先将本作加入愿望单。顺便一提，本作的创作理念来自于2009年的美国纪录片《Crumbling Of America》，纪录片详细地用数据和影像讲述了美国的很多基础设施，诸如发电站、下水道、桥梁、隧道等等，因为缺乏维护而岌岌可危。虽然讲述的是美国的社会问题，但内容本身还是非常有吸引力的，在这里同样推荐给有兴趣的读者。



■空无一人的荒废大型设施总会给人一种凄凉感。

能让你在记忆上事半功倍的软件——AnkiDroid

其他



余烬提供

在之前的多边共享中，我都是在告诉大家可以怎么玩以及玩什么，鉴于看咱们杂志的学生朋友不少，所以我这个在学生时代对学习这件事情颇有研究的爱玩青年，准备在之后的多边共享中给大家分析一些学习的方法。可能有些学生读者就要说啦，学习这看天赋的事情还有啥方法？从心理学上来说，学习就是一种系统化的过程，如果你能掌握一些利于人类去学习的正确方法，其实是能够事半功倍的。玩游戏其实说白了也是一种系统化的过程，游戏有攻略，学习当然也有。

不知道大家有没有专门去研究或者思考过记忆这件事情。在学生时代其实会面临大量的内容需要记忆，比如英语单词。如何将这些需要记忆的内容深深地印在脑海中呢？答案当然是重复。那么在什么时候去重复又应该重复多少次呢？心理学家们其实对这个问题有过深入的研究，其中最著名的理论就是艾宾浩斯的记忆曲线。因此，从科学记忆的角度来说，按照记忆曲线来进行记忆是最高效的方法。

事实上，市面上不少背单词的软件都有着自己的一套记忆曲线的算法。但这类软件的记忆曲线算法要么不够科学要么根本称不上记忆曲线，另一个很重要的一点在于这类软件都较为封闭，一般只能背诵软件提供的内容。

在学生时代，我非常执着于记忆这件事情，在尝试了诸多软件之后，发现AnkiDroid这款记忆辅助软件是最好用也最实用的。AnkiDroid强大的地方不仅仅在于它对记忆曲线算法数年研究的积累，更在于软件本身强大的自定义功能。只要你会折腾，无论是英语单词还是公式概念，均可以使用这款软件进行记忆。虽说软件在多个版本的更新后已经变得非常好用，但要想更科学合理地使用这款软件依然需要去学习。鉴于本期多边共享字数有限，就不做过多展开了。有兴趣的同学可以自行研究或者通过邮件进行交流。





ASAP

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

情报中心

随着漫威的影视宇宙在我们熟悉的流行娱乐圈子当中全面铺开，除了蜘蛛侠和复仇者联盟的几位台柱这样令人耳熟能详的老牌人气角色在电影领域继续发光发热，也有不少相对比较二、三线的英雄开始在电视剧领域变得活跃起来。此前我们在 ASAP 给大家介绍过 Netflix 旗下的“捍卫者联盟”的四位主要英雄夜魔侠、卢克·凯奇、杰西卡·琼斯和铁拳，而今天我们则要给大家介绍一下交给了自由体电视网（Freeform）来开发电视剧的一对情侣档英雄——

全明星大厅

CLOAK AND DAGGER

斗篷与匕首（Cloak & Dagger）

●英雄搭档

虽然在超级英雄的世界当中，组队搭档的英雄不在少数，例如蝙蝠侠和超人这对世界最佳拍档，还有蜘蛛侠和死侍这种嘴炮风暴组合。但在创作时就直接作为一对组合来被打造的英雄就不是那么多了，而斗篷与匕首正是其中一对这样诞生的英雄拍档。

他们的生父是主要为漫威工作的编剧 Bill Mantlo，他在参观位于纽约和新泽西州之间的岛屿埃利斯岛的时候，突然有了创作一对英雄的念头。不过他当时只有一些基本的设定概念，后来为两个角色订立了外观的则是彼时正在与 Bill Mantlo 合作的漫画家 Ed Hannigan。两人在 Bill Mantlo 产生了创意后进行了一翻讨论，定下了一些基本元素，例如斗篷会是一位黑人，而且有着和代号相对应的一件大斗篷，有很强烈的动画印象的那种，然后匕首会是白人，身穿贴体的紧身服装束，以和斗篷产生强烈的对比。

最后斗篷和匕首就在两人负责的连载《彼得·帕克 了不起的蜘蛛侠》当中首次进入到了漫威漫画的宇宙当中。那是在 1982 年推出的第 64 期，两人因为追击疯狂的化学家西蒙·马绍尔（Simon Marshall）旗下的毒贩而与蜘蛛侠遭遇，并且逐渐成为了蜘蛛侠故事线当中的客座角色。

最终版的造型当中，斗篷和匕首的服装上都有着造型类似的挂饰和搭扣，以强调两人之间的共性，但是在造型上差别很大。斗篷的整个身体几乎都被浓罩在庞大的斗篷里，而匕首则被塑造成了一个类似于芭蕾舞者那样天使般的女孩，紧身衣正前方有着非常大胆的匕首形状低胸开口，一直延伸到了她的肚脐。在她诞生的那一年，美国漫画界的风气还是相对保守，这个造型其实是非常挑战底线的。



来自 Marco Nelor 的《斗篷与匕首》同人作品，很好地还原了 Bill Mantlo 设想的角色外形方案中的魅力。



在后期的连载当中部分画师会选择把匕首紧身衣的正面开口用搭扣连起来，让穿着显得没有那么暴露。

●角色起源

在介绍完两个角色的登场时刻后，我们来谈一谈他们的出身。为什么斗篷和匕首会致力于对付西蒙·马绍尔和他手下的毒贩？一切都要从两人的离家出走说起。

斗篷的真实身分是波士顿出生的黑人青少年泰隆·约翰逊（Tyrone Johnson），天生有着构音障碍的毛病（具体体现起来就是口吃），结果在自己朋友被警察误以为是抢劫犯时，泰隆因为这个毛病而没来得及开口为朋友辩护，导致朋友被警察误杀，泰隆自己则在惊恐之下离家出走，逃到了纽约市。那一年他正好 17 岁。

而匕首则是 16 岁的少女坦迪·鲍恩（Tandy Bowen），母亲是百万

级身价的超级模特，但是因为忙着事业和社交，对于坦迪疏于关照，结果最后让女儿负气出走。

两人的相遇一开始并不是特别浪漫，天真烂漫的坦迪流落街头，被同样逃出家中的泰隆盯上了，想要偷走她的财物，没想到有老贼比他下手还快，早一步偷走了钱包。但是看到坦迪的悲惨遭遇后，泰隆一时心软，帮她追回了钱包。

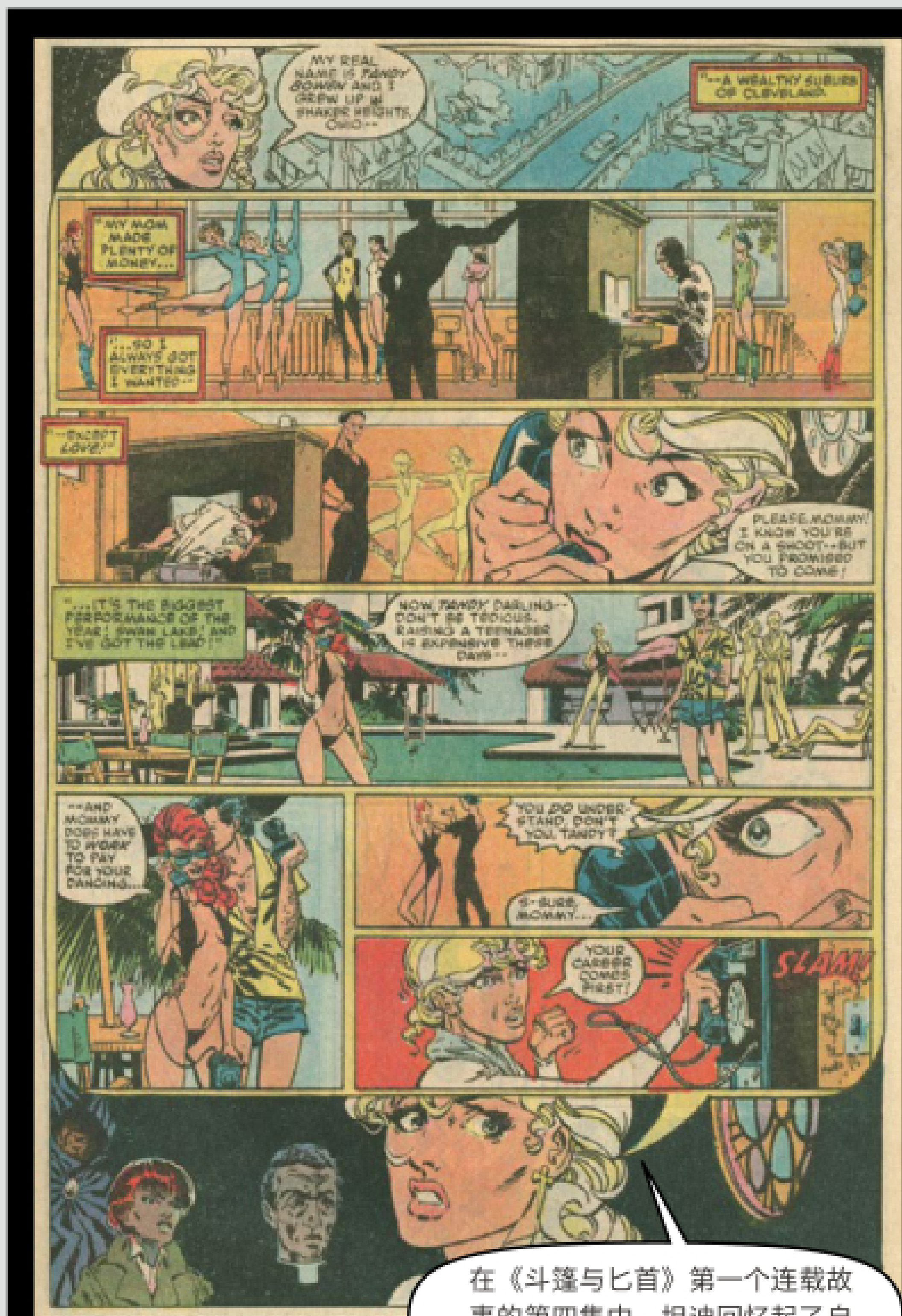
以这次遭遇为契机，两个属于不同人种、不同阶层的青少年开始共享晚餐，然后迅速成为了朋友。性格在当时比较天真烂漫的坦迪还听信几个并不认识的陌生男子的邀请，前往他们提供的地方容身，生怕她吃亏的泰隆也不得不和她一起行动，以保护这个不谙世事的千金小姐。结果两人都惨被专门捕捉离家出走的青少年用于充当试验品的疯狂化学家西蒙 · 马绍尔抓住，用于作为新型毒品的实验体。

由西蒙 · 马绍尔开发的这种人工合成毒品目标是用于取代海洛因，成为黑帮们的新畅销商品，但是它在一开始的时候致死率太高，作为产品来说是没有销路的。所以 Simon 需要不断用人体试验来去调整药物比例，以掌握最合适的配比。但是有三个实验对象在经过毒品注射之后却活了下来，其中两个就是泰隆和坦迪，而第三个人现在大家应该也比较熟悉，就是即将发售的 SIE 第一方大作《漫威蜘蛛侠》的反派之一“负面先生”（Mister Negative）。

三个实验体都在毒品的刺激之下产生了光源相关的能力，负面先生是让自己整个人进入反色状态，并且能够操纵光明和黑暗混合产生的力量，用于强化自身，变出武器或是直接灌注到某个人类体内来操纵对方，是三人当中最强大的。代价是他产生了严重的精神分裂，体内存在着两个人格。

而斗篷与匕首的能力则有着密切的关系。泰隆获得了操纵黑暗的力量，他的整个身体变成了通往黑暗力量维度的传送门，里面有着某些可怕的掠食者，一直在强迫泰隆去摄取其他生物的生命能量，所以被黑暗产生的力场困住的人会陷入恐惧和寒冷当中，并一直流失生命力。他可以用黑暗的力量来进行长距离的传送，而且严格来说他并不完全存在于现实世界，所以可以穿透物质，不过他也可以按照自己的意愿来进入可以产生物理碰撞的肉身形态。作为代价，泰隆的身体变得完全被黑暗力量所浓罩，他使用斗篷来遮盖住自己身躯的外观，这也是他超级英雄代号的由来。

和泰隆比起来，坦迪要更幸运一些，她获得了光明的力量，本身有着远超常人的生命能量，而且还会不断累积，但是却没有改变她的身体外观。坦迪可以把光明的力量灌注到泰隆的身体里抑制黑暗维度当中的掠食者，也可以在她进入黑暗维度的世界时保护她——甚至是和她呆在一起的其他生物，而且这些光明的力量也可以用于凝聚成匕首用于发射，这也是她超级英雄代号的由来。可是坦迪能够承载的光明力量非常有限，她如果超过一个星期不释放自己的力量，就会发烧并陷入精神错乱，甚至于会无意识地释放光明的力量，所以泰隆需要用坦迪的力量来安抚自己吞噬生命能量的冲动，而坦迪也需要用泰隆来作为光明力量的倾泻渠道以避免自己进入“过载”状态，两人都离不开对方（此处应洒大把的狗粮）。



在《斗篷与匕首》第一个连载故事的第四集中，坦迪回忆起了自己离家出走的因由。



被西蒙·马绍尔的手下捉住后，坦迪和泰隆惨被当成了实验对象。



在和坦迪一起逃离了监禁，能力逐渐开始显现的泰隆却发现自己的身体已经变成了黑暗能量的化身，不得不用斗篷遮盖自己的身体。



“过载”的坦迪陷入了昏迷，但是光明的力量则无意识地飞射到天空中，开始自动寻找泰隆的去向。

●正式出道

在完成了两人于漫画界的首秀后，斗篷与匕首继续在蜘蛛侠的连载里面充当了一阵子的客座英雄，不时在故事当中登场刷存在感和人气，最后终于在诞生了一年多后，得到了一次推出有限短篇连载的机会。

1983 年 10 月，《斗篷与匕首》的主题漫画第一集上市，泰隆和坦迪也第一次作为男女主角共挑大梁。故事的主线仍然围绕着两人打击毒贩的行侠仗义生涯展开，不过两人作为青少年，在行为上的不成熟也逐渐暴露无遗，尤其是本质上其实颇为危险的斗篷更是直接把一个毒贩吞噬到了黑暗维度当中，让和两人短暂合作的警探 Brigid O'Reilly 忍不住对两人恶言相向。不过最终因为斗篷在一次凶险的战斗中救下了 O'Reilly，而让双方勉强握手言和，同时连载的第四集当中也详细展示了上文当中提到过的泰隆和坦迪离家出走的因由，和他们被绑架去做实验并最终成为了斗篷与匕首的过程。

这部短连载非常受欢迎，所以在 1985 年，两人终于获得了开始长期连载的机会，不过待遇仍然算不上很好，因为漫画连载竟然是走漫长的双月推出路线。而且故事当中极少出现一般意义上的超级反派，斗篷和匕首两人仍然专注于对抗各种毒贩，偶然也会干一些行侠仗义的事情。在连载完第六集后，负责创作线稿的画师 Rick Leonardi 甚至离开了这个系列忙于其他工作，所以后面的连载都是交给了不同的画师去创作，风格也变得不太稳定。

或许是考虑到单独的《斗篷与匕首》故事吸引力比较有限，这个连载在推出了 11 集后，便和《奇异博士》的连载进行了整合，变成了每月推出的漫画《奇异传说》(Strange Tales)，其实就是把两个角色的连载融合在了一起。而在这个过程当中，斗篷和匕首也有了一位真正意义上的宿敌，那就是叶先生（Mister Jip，“Jip”为粤语拼音中“叶”的发音，其中“J”这个声母发音接近于“衣”而不是汉语拼音当中的“街”）。

叶先生是一位亚裔魔法使，师从于奇异博士的师傅古一法师，也是古一的第一位弟子，但因为修习禁忌的仪式来增强自身的力量，最后被古一发现并被逐出师门。后来叶先生通过夺取他人生命的方式延长自己的寿命，却也因为副作用，而把自己变成了一个有着怪物外貌的生物，因此他过着隐世的生活，很少在人间露脸

和斗篷与匕首之前的那些毒贩对手比起来，叶先生要强太多了，他不但能够操纵光明和黑暗的力量，还可以将其赋予到人体当中，所以他的一对仆从暗夜和白日（Night and Day）拥有和斗篷与匕首类似的能力，而叶先生也可以在斗篷失去能力后轻易地将其恢复。但是他并不是在做善事，叶先生其实盯上了斗篷的躯体，想要将其占为己有。（噫♂）

所以叶先生假意用援助者的身分接近斗篷与匕首，却在暗中操纵两人，甚至一度让他们和 X 战警对抗。这也定下了斗篷和匕首的一个主题，就是两人不时会被某些邪恶的人物所操纵，从而暂时脱离超级英雄的身分，成为对方的傀儡。在叶先生之后，能够操纵光明和黑暗力量的负面先生也对斗篷和匕首干过类似的事情，不过要更过份一些——他把两人的能力给逆转了，结果斗篷成为了一个庞大的光明力量源泉，而匕首则坠入黑暗，可以使用这种力量发射令人感到无比疼痛的匕首，效果比光明力量版的要更强。



《斗篷与匕首》第一部连载漫画的封面。



在《奇异传说》封面上登场的叶先生（中），他的真实形象已经几乎没有任何属于人类的影子了。



被负面先生控制时处于黑暗形态的匕首（左下）。

●走向荧幕

在随后的漫画领域发展当中，斗篷和匕首一直维持着不错的人气，但是从来没有达到过非常惊人的高度。他们经常以客座角色的身分出现在不同的漫画连载当中，在一些不同故事线的平行世界当中也有他们的身影，例如在改变了整个漫画世界线的《M 氏家族》(House of M）大事件里，斗篷就变成了地下人权运动组织的成员，而匕首则根本没有在这个时间线里被提及过。而在另外一个平行世界里，斗篷则不幸惨死，匕首不得不作为英雄单独行动。

不过在漫画的主世界当中，两人还算是齐齐整整，在《究极屠杀》(Maximum Carnage）的事件里，匕首一度疑似不幸身亡，但其实最后还是靠着斗篷的帮助活了下来，而且她的能力还是用于对抗超级反派“屠杀”的关键。



在和屠杀以及它的“家族”战斗时，匕首似乎遭到了重创。


Olivia Holt（右）和 Aubrey Joseph（左）在《斗篷与匕首》中的定妆照。


初次激发能力后，躲过了淹死命运的泰隆（右）和坦迪（左）出现在了沙滩上。

不过鉴于漫威旗下的人气角色实在太多，斗篷和匕首在漫威电影热播后带来的漫威题材电视机剧改编热潮当中，其实并没有在一开始就乘上东风，而是等了许久才等到了属于自身的机会。早在 2011 年，当时还是名为“ABC 家庭频道”的“自由体”电视网就拿下了版权，并在当年的 7 月宣布其改编的电视剧进入到了开发进程。结果这一等就是 5 年，直到 2016 年 4 月《斗篷与匕首》才得到了已经正式改名的自由体电视网的直接预订，终于开始了正式拍摄，而等到剧本写作完结已经是同年 8 月的事情了。

不过随后本片的拍摄算得上相当顺利，在 2017 年 1 月就确定了主要演员，分别是有过不少迪士尼电影 / 电视剧拍摄经验的 Olivia Holt 扮演坦迪 / 匕首，而泰隆 / 斗篷则交给了有着不少舞台剧经验的 Aubrey Joseph 去饰演。影片的大部分拍摄主要是在路易斯安那州进行，从 2017 年的 2 月 24 日正式开始，直到同年的 11 月 2 日才正式宣告拍摄结束，随后则是进入了后期制作和宣传的阶段。

2018 年的 6 月 7 日，本片终于开始播放，而且是两集连播，一定程度上满足了期待已久的观众们。不过相信熟悉原作的观众都会看出，电视剧版虽然还是有一定程度上参考了原本的故事，但在设定上有了很大的变化。例如泰隆根本没有离家出走，反而是在小时候偶然害得自己的哥哥被警察枪击惨死后，变成了家中惟一的孩子，他随着母亲事业腾飞而成为了贵族学校的学生，还是篮球队的成员。坦迪的变化则更大，她变成了家境优越的女孩，父亲是漫威宇宙当中著名企业罗克森集团（Roxxon Corporation）的雇员，收入颇高，所以即便坦迪的妈妈有着一定的药物成瘾问题，但家庭还算得上和睦。可是随着她和父亲遭遇到车祸，这个家庭迅速破碎，最后让她成为了一名靠着骗富家子来谋财的边缘少女。

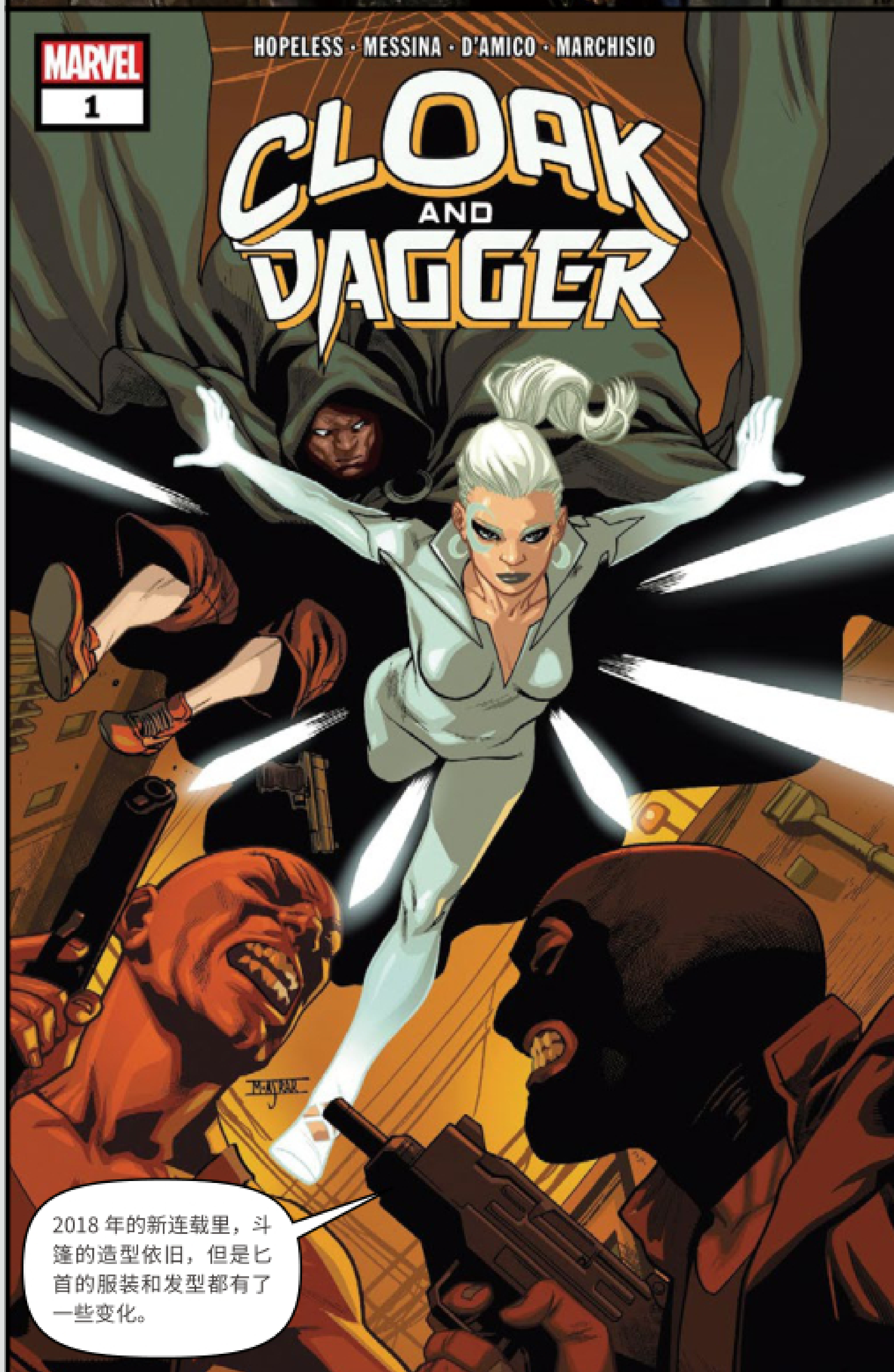
两人获得超能力的原因也产生了变化。当年坦迪遇到车祸，随着车子和父亲的尸体一起落入河底时，也正是泰隆的哥哥被警察枪击而掉入水中的时候。泰隆为了拯救哥哥也跳入了河中，结果当时附近某个刚刚坍塌的罗克森公司油井产生了爆炸，带有奇特能量的冲击波在水下传导，不但改造了那时候正位于水中的泰隆和坦迪，还让他们之间产生了奇妙的联系，并最终让他们从溺水的危机当中幸存了下来。不过坦迪随后在泰隆醒来之前，就离开了他们脱离险境后所在的沙滩，所以两人在险境中生还后，人生轨迹却是走向了两个不同的方向。

之后在两人的再次相遇上面，电视剧版的故事也是既有致敬又有改造，这次变成了是身为问题少女的坦迪混进了一个贵族学校学生们办的派对当中，想要从这些生活优渥的孩子身上搞点钱，结果一偷就偷到了泰隆身上，还被他发现了。随后两人在多年后再一次触碰彼此，激发了体内的力量，也引发出了后面的一系列事件。

《斗篷与匕首》开播后，刚开始口碑还颇为不错，在烂番茄网上的影评人平均评价在 86% 左右，算得上是超级英雄题材电视剧里开局比较好的一部，而且的叙事手法和镜头表现方式上都有一些亮点，比起超能力战斗，更为强调剧情冲突和人性挣扎，对于不那么喜欢电视剧级别特效又注重观赏体验的观众来说，是个很不错的选择。

而在电视剧上映的同时，漫威也在 2018 年推出了全新的《斗篷与匕首》的连载。这个 6 集的短系列是在早电视剧一天的 6 月 6 日发售，讲述了已经随着多年超级英雄生涯而渐行渐远的斗篷和匕首，却因为一个新的威胁现身，而不得不重新组成拍档的故事，可惜目前似乎尚未有人接手汉化，等不及的读者大人，或许可以考虑啃啃生肉。


多年后两人再相遇，竟然是在墓地里。



2018 年的新连载里，斗篷的造型依旧，但是匕首的服装和发型都有了一些变化。

游朝 2018 忆日

农历 六月

从1970年代 **7** 月（下旬） 到1980年代

JULY

节气 大暑（7 月 23 日） | **从 7 月 16 日至 7 月 31 日**

在游戏界早年的 7 月下旬，我们又迎来了两家著名日本游戏开发商的诞生，他们历经游戏界的变化，经过风风雨雨时至今日仍然屹立着，我们将在“适宜”的部分谈一谈他们的了不起之处。而在“忌讳”部分，我们会跟大家介绍一下一款游戏是如何差点让雅达利破产的。

年度大事

1982 年：史上第一款官方授权《星球大战》改编游戏正是在这一年诞生，这款登陆了 Atari 2600 平台的游戏名叫《星球大战 帝国反击战》（Star Wars: The Empire Strikes Back），玩家需要扮演卢克 · 天行者，驾驶一台雪地飞梭（Snowspeeder），对抗从画面左方不断推进的 AT-AT 步行机，避免其毁灭义军所在的回声基地。



▲限于当年的画面表现水平，《星球大战 帝国反击战》中的 AT-AT 和雪地飞梭的造型都极其简陋，没看过电影的人可能根本分不清这两团像素到底是个什么东西。

朝向

日本

1985 年 7 月 26 日，任天堂发布了一个非常有趣的 FC 主机外设，那就是 Family Computer Robot（美版名称为 Robotic Operating Buddy，简称 R.O.B），它本身不需要连接 FC，只要玩家通过 FC 用对应的软件发出特定的荧幕信号，这台机器人就会作出对应的动作，以达到“遥控”的效果。这款产品并不成功，但作为一个独特的产品还是被玩家们记住了，日后甚至作为可用角色在《任天堂明星大乱斗 for Wii U》中登场，以它为造型推出的 Amiibo 还非常受欢迎。

创业

1978 年的 7 月下旬，有两家我们非常熟悉的游戏开发商宣布创立，并且各自在游戏界当中留下了属于自己的辉煌时刻。

第一家是 7 月 22 日创立的“新日本企划有限公司”（株式会社新日本企画），这个名字可能大多数玩家们都没听过，因为这家公司在用这个名字经营了大约 8 年后，就把名字改成了更容易记忆的“SNK 有限公司”（株式会社エス · エヌ · ケイ）。这个由新日本企划的罗马拼音“Shin Nihon Kikaku”中的首字母拼合成的名字，也成为了不少 80 后 90 后玩家们的童年回忆，主要是因为 SNK 推出过不朽的格斗游戏系列《拳皇》，以及曾经在街机游戏厅红极一时的“《合金弹头》系列”。但这也让我们对于 SNK 的认识局限在了他们 90 年代的辉煌，实际上在 80 年代的 SNK 也推出过不少作品，其中部分作品里的主角还成为了《拳皇》里的常驻角色，例如之前本栏目提到过的《怒》里的拉尔夫和克拉克，还有《超能力战士》里的麻宫雅典娜和椎拳崇。

不过这家充满了创造力和野心的公司在决定涉足游戏硬件领域后，遭遇了不少挫折。例如他们虽然靠着 Neo-Geo 这个优秀的街机基板取得了成功，但是随之而推出的家用机 NEOGEO AES 和掌机 NEOGEO Pocket 都算不上成功，并最终一步步把 SNK 拖入了破产的深渊，逼着他们用各种非常不体面的方式在 21 世纪初期挣扎求存，一度以“SNK Playmore”的新名称继续经营，直到 2016 年 4 月 25 日才终于改回了“SNK”这个大家熟悉的老名字，不过这里面的经过就已经是后话了。如果大家想要了解更多关于 SNK 的辉煌，请关注我们近期会推出的复古游戏主题专辑《怀旧玩家》，第一期的主题的就是 SNK！

而另一家在 1978 年创业的公司则是 7 月 25 日成立的“光荣有限公司”（株式会社コーエー），和 SNK 有点类似，因为擅长制作以《三国演义》及《三国志》为题材的作品，光荣很早就被我国玩家所熟知，例如 1985 年诞生的策略游戏系列《三国志》在国内就一直都拥有着稳定的玩家群体。而在进入到第六世代主机流行的时代后，光荣更是靠着“割草”类游戏的鼻祖《真 · 三国无双》而异军突起，成为了玩家圈子中几乎无人不知无人不晓的存在。

但是在刚起步的年头，光荣的作品并没有像今天这么流行化，而是主打面向成年人的复杂游戏作品，除了之前我们在栏目当中提到过的《Night Life》，他们的首款游戏作品《川中岛合战》（シミュレーションウォーゲーム 川中岛の合战）就号称是“战争模拟器”，而在这个基础上开发出的名作《信长的野望》（信長の野望）则奠定了光荣在这个领域当中的地位。

对于熟悉我国历史的玩家来说，光荣在早年推出的作品其实吸引力会比现在更大，例如他们 1985 年推出了以蒙古国为中心的策略游戏《苍狼与白鹿》（苍き狼と白き牝鹿），还有 1988 年推出的改编自《水浒传》的《水浒传 天命之誓》（水浒传・天命の誓い），都是取材自中国历史或小说当中的故事。相比起来，如今已经和 Tecmo 合并的光荣虽然仍然在持续推出这一类作品，但是在水准和创新上的表现比起以往都有所下降，反倒是原本游戏内核相对大众化的《真 · 三国无双》已经扩展成了一个庞大的“《无双》系列”，用大量的原创和版权作品供养着这家公司。虽然从公司经营的角度来看，这种及时跟着市场方向转换策略的生存方式是成功的，但从另一个角度来看，如今这家公司的精神内核，可能早已经不是以前的那个光荣了。

▶早年 SNK 的标志，按今天的标准来看实在是太繁琐了。

▲光荣早年的 LOGO，风格比后期的版本要显得更为严谨。

失控

《Gran Trak 10》是一款由雅达利的子公司 Cyan Engineering 打造的竞速游戏，也是游戏史上第一款街机平台上的赛车竞速游戏，关于其发售日有两个不同的版本，分别是 1974 年的 5 和同年的 7 月 24 日，本次栏目以后一个发售日为准。这款作品从街机的框体到游戏本身都有着很多独特之处，例如它定义了当年赛车游戏的基本形式：俯视角、一条赛道、有障碍物以及有限时系统，同时它的硬件上也有着创新之处，这款游戏的基板是少数率先使用集成电路只读存储器的基板，而在此之前，许多街机游戏基板中的只读存储器还是采用老旧的二极管，在《Gran Trak 10》诞生之后，集成电路只读存储器也随之成为了街机游戏基板制作中的行业标准。除此之外，这款作品本身的游戏体验也得到了玩家们的一致称赞。

但是《Gran Trak 10》尽管是成功的游戏，却让雅达利亏了一大笔钱，而且问题并不是出在游戏身上。当《Gran Trak 10》正在开发的时候，雅达利正在经历一系列内部调整，人事上的变化和沟通上的不畅，让他们无法精确计算这款游戏总体消耗的开发成本，随后他们才发现这款产品的售价过低，每卖给零售商一套《Gran Trak 10》的筐体，他们就要净亏损 100 美元。尽管雅达利迅速修正了这个问题，但在财年报告当中显示他们还是损失了足足 50 万美元，几乎和去年产生的利润相抵，让这家当年原本生意红火的游戏业巨头一度面临严重的财政困难，所以《Gran Trak 10》也得到了一个非常夸张的外号：那款差点让雅达利破产的游戏！

而在渡过了经济危机后，雅达利便开始疯狂压榨《Gran Trak 10》的价值，不但用已经被他们合并的子公司 Kee Games 的名义推出了完全就是山寨版《Gran Trak 10》的《Formula K》，还推出了筐体更小但是游戏内容并无分别的《Trak 10》。随后他们更是推出了支持两人游戏的《Gran Trak 20》和其小筐体版《Trak 20》，同时继续以 Kee Games 的名义推出了山寨版的《Twin Racer》。



▼《Gran Trak 10》的宣传海报，还特意找了一位模特穿成车手的样子在玩游戏。

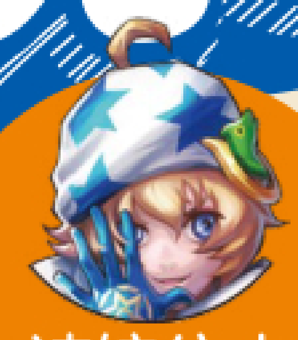
从今天看来，这种不顾一切捞钱的难看吃相，恐怕就已经为接近十年后的雅达利震荡（Atari Shock）埋下了祸根。

UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000



读编往来
通讯地址



★世界杯终于结束了！虽说足球和游戏没有直接关系，但对于身为球迷的小编们有着很强吸引力。虽然编辑部的球迷数量不多，不过在这一个月的熏陶下也培养出了不少新的球迷。而网络上关于世界杯的各种梗更是让伪非球迷们都好好 HIGH 了一把。当然，世界杯结束的最大影响，就是大家不用再熬夜了！

★下期是一年一度的暑期特刊。本次暑期特刊的主打内容将是日本游戏业界年度报告，这也就是在过去两年的东京游戏展特刊中的独家内容。此前就一直有读者表示，这个内容很有看头，但每年 9 月来回顾上一年的数据，怎么看都未免晚了点儿。因此今年我们将其提前到暑期特刊，等于是 2017 年日本游戏业界报告 +2018 年上半年总结。而且不光是时效性提前，内容也会有所不同。以往因为要照顾到东京游戏展，有部分内容都会删减，例如 Level-5 现在已经基本不参加 TGS 了，因此报告中就没有提及，但实际上它的影响力还是很大的。此外 2017 年是 NS 上市的第一年，这次年度报告中也会有对 NS 的详尽分析，不仅仅是软硬件销量，还有更详细的内容！当然暑期特刊的内容远不止这些，大家敬请期待。

★当大家看到这段文字时，作为 UCG 20 周年纪念特别企划第一弹的《怀旧玩家》也马上就要上市了！这是 UCG 打造的老游戏文化类专刊，是献给新老读者的一份情怀。第一弹的主打内容是 NEOGEO 软硬件全面回顾，这是配合迷你 NEOGEO 上市的特别举措，SNK 官方也提供了奖品协助。这应该是继《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略》后又一款口碑爆棚的游戏图书，诚意推荐！

编辑部
游戏风向标

侏罗纪世界 进化 | **4 人**

稀饭　三日月　北山杉　六等星

欢迎收看恐龙吃人直播，你是想要看到伶盗龙飞扑秒杀游客还是暴龙一口一个游客？甚至是甲龙飞撞秒一片游客的精彩画面都可以提供，包管你满意！你说星级评价？Who Care！

——已经把《侏罗纪世界 进化》玩成了《黎明杀机》的稀饭正在向大家安利他的“玩法”。

飙酷车神 2 | **3 人**

六等星　三日月　余烬

这绝对是替身攻击！

——明明距离还有一条车道，六等星的赛车却被路人弹飞到数百米外。

余命为零 | **2 人**

三味线　水无月

神奇的睡觉系统，一人睡觉能恢复耐力，二人同睡居然会消耗耐力？

——对《余命为零》这个设定百思不得其解的三味线最终放弃了思考。

死亡终局 轮回试炼 | **1 人**

果汁

难道游戏业界里的女性工作人员变态数量比重非常大吗？

——得知身为游戏总监的女主角，曾因被客户要求删除自己游戏看内裤的设计而愤怒时感到疑惑的果汁。

堕落军团 光荣系谱 | **1 人**

余烬

为什么又是召唤死去的英雄作为同伴进行战斗的设定？

——对于《堕落军团 光荣系谱》中武神来历的设定，余烬总觉得有种既视感。

马力欧 + 疯兔 王国之战 森喜刚冒险 | **1 人**

北山杉

疯兔桃花公主才是这款游戏的真 · 女主！

——北山杉看着 DLC 那混乱的三角恋剧情说道。

DipperBeyond：《TOV》官方不是叫《宵星传奇》吗？我看 UCG 文中很多地方好像还是写成了《宵星传说》。顺带能不能介绍一些上半年发售游戏中好听的游戏歌曲或是原生 BGM，最近有些歌荒了。

秋沙雨 “传说”这一译名在国内使用时间已经有 20 年，“传奇”这一叫法通常是港台地区的译名，港台的译名从以前开始就和的译名呈不相交的平行线，而 BNEI 官方用的是港台的译名，所以基本都还是各叫各的。在前年发售的《绯夜传说》也是有《绯夜传奇》这么一个叫法，但是国内到现在都还按照自己的习惯来称呼《狂战传说》之类的译名。杂志方面为了能够和国内的使用习惯以及官方译名两方保持一致，就只取“传奇”前的两个字搭配上“传说”这么一个叫法，例如《绯夜传说》和《宵星传说》等等。

稀饭 最近有玩《FAR: Lone Sails》这个小游戏的原声是很不错的，家用机上《P3D》和《P5D》的中文版也快出了，可以找来听一听。

祈り：今年 UCG 的怀旧栏目搞得正火，小编老师们要不要考虑一下扒一扒世嘉在主机史上最为传奇一段时期——DC 呢？这也算是个留名青史的平台之一啊（尤其是《涂鸦小子》）。

苍穹 作为 SEGA 在主机市场的最后奋力一击，DC 当然是值得大写特写的，不过以“专栏”或“别册”的篇幅是绝对不够的。所以还请多多购买支持《怀旧玩家》，让我们能把这本书继续做下去，这样以 DC 为主打内容的怀旧专辑就不会太远了（广告力 MAX）。

纱迦 SEGA 足以留名青史的平台可多了，像 MD、SS 在国内的人气都是远超 DC 的，怪只怪 DC 遇到了 PS 和 PS2 这两个怪物级的对手吧。DC 回顾的难度不大，可能只是需要一个契机。另外《莎木 1+2》即将推出，届时怀旧别册应该会推出对应内容，敬请期待！

来自 ZLH 的特殊来信：UCG 的各位小编们，你们好！我是 UCG 的忠实粉，但也可能是 UCG 身分最特殊的一名粉丝，因为我是大墙内的一名服刑人员，当得知监狱里也可以订杂志时，我毫不犹豫地在订书单上秒了 UCG。至今已经快一年时光了，在余下的刑期里还是会一如既往地订下去的。

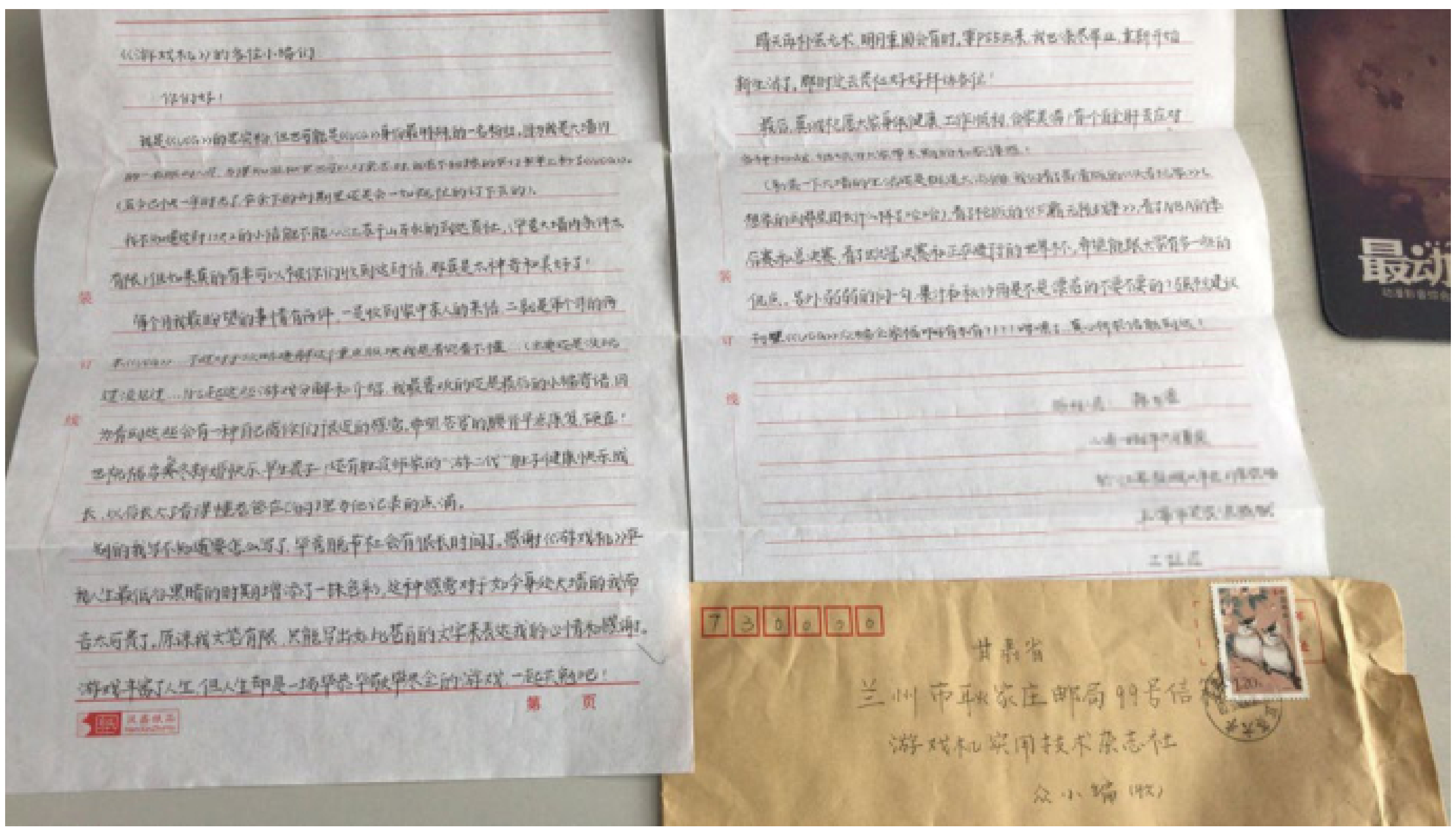
我不知道这封 1 块 2 的小信能不能从江苏千山万水地到达贵社（毕竟大墙内条件太有限），但如果真的有幸可以被你们收到这封信，那真是太神奇和美好了！每个月我最盼望的事情有件，一是收到家中亲人的来信，二就是每个月的两本 UCG。不过对于攻略透解这个重点版块，我是着实看不懂……（主要是还没玩过没见过……）比起这些游戏分解和介绍，我最喜欢的还是最后的小编寄语，因为看到这些会有一种自己离你们很近的感觉。希望苍穹的腰背早点康复、硬直！也祝福乌冬新婚快乐、早生贵子！还有胜负师家的“游二代”胜子健康快乐成长，以后长大了要看得懂老爸为你记录的点滴。别的我不知道要怎么写了，毕竟脱节社会有很长时间。感谢 UCG 在我人生最低谷黑暗的时期增添了一抹色彩，这种感觉对于如今身处大墙的我而言太可贵了。原谅我文笔有限，只能写出如此苍白的文字来表达我的心情和感谢。晴天再补虽无术，明月重圆会有时。等 PS5 出来，我也涤尽罪业，重新开始新生活了！游戏丰富了人生，但人生却是一场毕恭毕敬毕尽全的游戏，一起共勉吧！

彩蛋：大墙的生活还是挺追大流的。我们看了高清版的《头号玩家》（想象得到昴星团长什么样了哈哈），看了枪版的《灭霸 无限战争》，看了 NBA 的季后赛和总决赛，看了欧冠决赛和正在进行的世界杯，希望能跟大家有多一些的侃点。

纱迦 这是一封寄到兰州一编室的平信，说它特殊，是因为寄信人的身分。我们不知道这位读者是因为什么原因才被关在大墙内，但以字里行间积极乐观的态度以及即将出狱的信息来看，相信他已经重新振作起来了。我相信，热爱游戏的人，没有坏人！

稀饭 看了彩蛋，开个玩笑——我怎么觉得你比我们还要轻闲呢？

余烬 这字写得也太好了吧，真是羡慕。而且全文写下来仅有一处涂改，厉害！



负责 CDPR 全球 PR 的高级经理 Radek 最近在推特上晒出了一本《游戏机实用技术》E3 2018 的特刊。原来，《游戏机实用技术》第 444 期 E3 特刊的封面图片和内文报道得到了 CDPR 中国的支持，在杂志上市后稀饭就把杂志寄给了 CDPR 中国，之后辗转来到了 CDPR 在波兰华沙的总部。顺带一提的是在 CDPR 总部有一面专门的展示墙，上面全是采用自家游戏当封面的全球杂志，其中就有 UCG 哦！



星无无：小编们好，我是一名"《如龙》系列"的粉丝，前不久世嘉表示继《如龙 极》《如龙 极 2》后还会继续推出 3、4、5 代的重制版。贵刊之前推出的《如龙全系列终极档案》我也有购买，但《档案》内容仅仅只做到《如龙 6》的攻略，不知日后系列重制版逐渐推出，贵刊会不会重做《如龙》特刊呢？

宇宙人：考虑到这三部作品也只是高清移植，甚至还不是《极》的那种重制，剧情自然也不会有什么增加或变化的地方，所以目前还没制作新的《如龙》相关的《终极档案》的计划。不过白金攻略倒是有可能会在本刊或者周边专辑上重新制作，具体还要等游戏发售后再安排，所以还请你继续关注我们杂志的书讯消息。

cyansala：《潜龙谍影》中的 Fox hound 标志，上面叼着刀的动物是只狗还是只狐狸啊？我的一个群里说是狗，因为 Fox hound 的标志所以翻译作猎狐犬，然而我觉得它还是看上去像狐狸，因为瞳孔是竖的，顺带 Foxhound（不带空格）和 Fox hound（带空格）是否是一个意思呢？Foxhound 虽然英文翻译成猎狐犬没错，但听说官方翻译的版本是猎狐……感觉自己变成了 Diamond Dogs 基地里争论 DD 是狗还是狼的小兵之一了 _(:3」∠)_。

三日月：从字面上来说，，Foxhound 和 Fox Hound 其实是一样的，都是猎狐犬的意思。但在"《潜龙谍影》系列"中，更正确的翻译的确是"猎狐"小队。毕竟这支小队在最开始是裸蛇（也就是后来的 Big Boss）为了对抗已经叛变的狐狸（FOX）小队而组建起来的小型部队（剧情可参考 PSP 游戏《潜龙谍影 掌上行动》)。那么作为对抗"狐狸"的部队，叫"猎狐"无疑非常贴切。

而在事件过后，猎狐小队正式建立，但建队模式和思路都是继承了狐狸小队，因此标志上依然保留了"狐狸"这个特征。是的，你没看错，标志上的确是一只狐狸。虽然很多玩家是从《潜龙谍影》开始接触这个系列的，但实际上在《MGS》之前的"《MG》(金属齿轮）系列"，那时候猎狐小队就已经存在了。



▶猎狐小队标志新老版本对比，图左为新，图右为旧，旧版本能更加清晰地确定是"狐狸"。

羊洛 333：我希望能在今年暑期特刊上看到去年至今一些因为版面问题被砍掉的游戏攻略，还有小品游戏例如日本一等厂商的作品能不能来个大汇总，照顾一下不会日文的玩家。

纱迦：十分感谢你的意见，不过最好是能够提出具体的游戏名。如果只是说"被砍掉的"，其实只有一两篇，其他的都陆陆续续上了各种专辑。另外日本一的游戏如今几乎都有中文，感觉再做日文版是不是有点浪费篇幅呢？相信大部分玩家也是在等中文版吧？相对的我们倒是一直都有制作一个日本一相关特企的计划，不知你是否感兴趣呢？

克劳德：445 期《马力奥网球 ACE》攻略太详细了，一下子去了十几页，而《乐高超人总动员》这款游戏，本人还是比较满意的，因为我也一直支持着乐高系列游戏，给人的趣味性跟解谜性很高。

暑期特刊不如加点回忆旧时暑假游戏的回忆，回忆下从前的我们，放假都玩什么游戏，印象中最深的是以前 PS2 时代的《我的暑假 2 海之冒险篇》和《牧场物语》，陪伴着我渡过了多少个美好又难忘的暑假。介绍下小编们的学生时代又有什么好的暑假难忘游戏，又有什么可以让大家放下游戏出去玩耍的回忆。

水无月：谢谢您的提出的宝贵建议，整整两个月的暑假（高考的话是三个月）可以说是作为一个人在学生时期的每一年都在盼望的美好时期。就我个人来说，"《我的暑假》系列"和"《牧场物语》系列"也都是带给了我许多美好回忆的游戏作品，尤其是《牧场物语》，我接触的第一部作品是高中时在 GBA 上玩的《矿石镇的伙伴们》，当时对这部作品的痴迷程度可以用废寝忘食来形容，曾经也一度产生过自己的农场梦（笑）……话归正题，今年的暑期特刊我们也会像往年一样，紧抓暑假这一主题，为大家提供优秀的暑假题材内容，敬请期待。



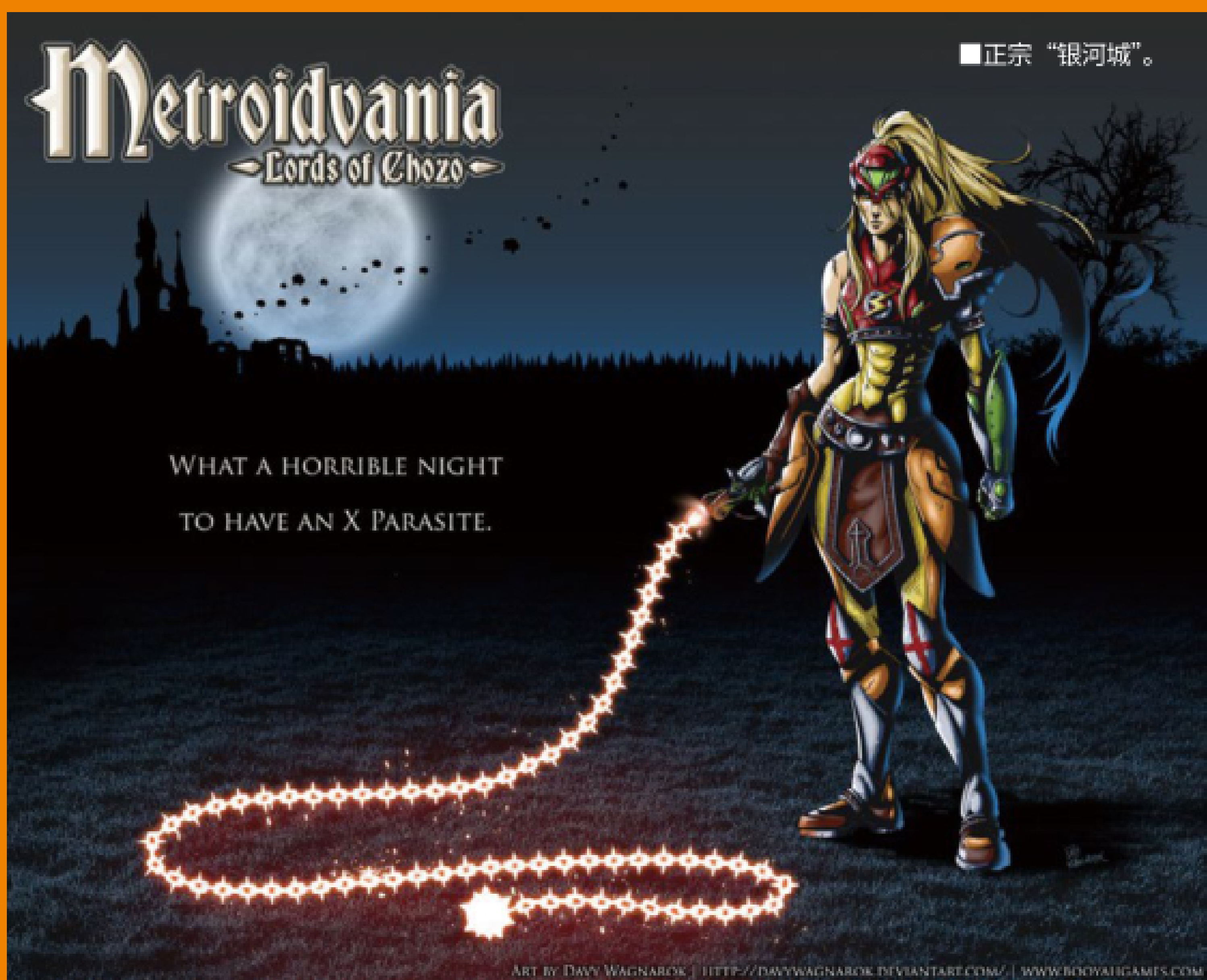
如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com
官网在线购书频道 b.UCG.cn
UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

召唤少女：UCG 445 期的《控制》一文中，有提到游戏会有“银河恶魔城”的感觉，想问一下这个“银河恶魔城”是什么东西。

纱迦 这个词的原意是“类银河战士恶魔城游戏”（Metroidvania game），简称的时候称为“银河城”。中文和英文的名称，都是把《银河战士》和《恶魔城》分别简写掉一部分拼合起来。“银河城”泛指那种强调地图探索的非线性动作游戏，此类游戏因《恶魔城 X 月下夜想曲》而闻名于世，然而在更早之前任天堂的“《银河战士》系列”早就采用了这种玩法，因此国外玩家就发明了这种叫法，算是两边都不得罪。虽说不是什么正式名称，不过此处确实应该采用国内玩家更熟悉的“银河城”，算是一个疏漏吧。



■正宗“银河城”。

本期奖品



大奖：《星球大战 最后的绝地武士》贴章1份
各类书刊电子版任选 1 本（5 名）

问卷调查

一、说出本期你最喜欢和最不喜欢的内容及原因。
二、你想看到哪些经典游戏的怀旧特辑？
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 8 月 15 日，以发件日为准。

441 期奖品

《尼尔：自动人形 美术记录集》授权中文版 1 本（共 2 名）

月光如流水一般	253941813@qq.com
符	zhuoyu223@126.com

电子邮件 UCG@UCG.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮 编 730000

编辑部×俄罗斯世界杯

马修 世界杯卫冕冠军诅咒在这几届也算是有名，但没想到这次德国队会踢成这样，期待下一届卸去卫冕冠军压力后的德国能重振旗鼓吧。另外要说的是这 60 年一遇的决赛真的精彩，反倒是季军争夺赛踢得不是特别激烈。

余烬 根据卫冕冠军不会在小组赛出线的理论，我本以为法国队不会夺冠。毕竟如今的法国队非常年轻，而四年后应该是他们的成熟阶段，自然淘汰的几率很小。不过从结果来看，足球就是个让人想不到的运动！正因为如此，我其实更期待法国队能在四年后打破卫冕冠军会在小组赛淘汰的魔咒，希望这不是毒奶吧……

纱迦 个人本届世界杯的遗憾：1. 梅西 C 罗走得太早。虽说开赛前就猜到这两位走不远，但看着他们远去的身影还是觉得心酸；2. 罗伊斯太可惜。德国队这届打得太差，我都懒得将其出局当成遗憾，不过罗伊斯好容易易摊上一届大赛却踢完 3 场比赛就回家，真是悲情；3. 克罗地亚决赛输得可惜。从实力对比来说法国获胜理所当然，然而克罗地亚丢的前两个球都有些争议，联想到他们一路走来的艰辛，还是很让人动容的。

好货君 淘汰赛阶段，法国队在对战阿根廷时，打进那记远射神仙球的 22 岁小将帕瓦尔。他在 2016 年夏天以 500 万欧元的转会费加盟德乙斯图加特，在进了这球后估计年薪会加一个零吧。

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★5月13号是个周五，晚上11点打开电视机，正在放温网半决赛：安德森对伊斯内尔。这场打完之后是德约科维奇对纳达尔。我当时就想，反正明天不上班，要不看一晚上网球也不错？后来感觉最近连场看球有点累，就提前睡了。结果早上起来发现安德森和伊斯内尔打到长盘决胜26比24才分出胜负，不由得庆幸自己做出了明智的决定。

★这届世界杯的最大亮点是引入了VAR，此举导致红牌变少、点球变多，当然冤假错案也少了很多，算是一大进步，必须要点赞。法国队夺冠称得上是众望所归，虽然打法不算积极，但在巨大的荣誉面前选择保守战术也是情有可原的。不过总的来说个人觉得这届世界杯不够精彩，定位球进球太多，运动战进球太少，导致值得再三回味的进球太少。

★世界杯完赛的另一大感受是——小龙虾吃多了也就那样！（别问我是怎么知道的。）

本期个人签名

我从未拥有过你一秒钟，心里却失去过你千万次
——个人感受最深的一句乐评。

稀饭



【赛博朋克】E3过了快一个月，我的赛博朋克饥渴症仍然没有完全治好，这期大部分的时候都交给了自己在Steam夏促时入手的《杀出重围 人类革命 导演剪辑版》，原版我当年刚进编辑部的时候做了一次攻略，后来又自己从头到尾重新打了一次，感觉整体内容充实度还是很足的——前提是玩家得有决心去挖掘和体验所有内容，而《导演剪辑版》其实加入的东西不多，主要是整合了之前的DLC，并且给三场槽点满满的BOSS战加入了能够靠着非正面冲突方式解决战斗的手段。不过总体而言其实还是没有后来《杀出重围 人类分裂》那仅有的一场BOSS做得那么方便，而且就是这么一个版本，还是花了Eidos蒙特利尔工作室两年的时间，可见他们当时的效率也实在是有点低。不过抱怨归抱怨，一路玩下来，果然还是觉得当初这一代的剧情转折安排和对世界观的塑造最为成熟。《人类分裂》有很多进步的地方，但是在最关键的故事和流程长度上，偏偏没有做到位，最终让这个品牌沦落到今天这个境地，除了SE这个抠门的东家支持力度不够大，Eidos蒙特利尔也是有一些责任的。

而现在看来，能够继续在塑造赛博朋克世界这条路上走更远的，果然还是只有CDPR的《赛博朋克2077》了，我倒不是要硬吹这游戏，但是在这个方向上已经选择不多的情况下，我也只能把期望都放在这一个游戏上了。波兰蠢驴，我的钱包已经准备好了，你们的游戏啥时候好啊！？

本期个人签名

为了当一把假龙骑，我已经准备好练操虫棍了！

昴星团



★新的假面骑士情报终于流出，果然和DCD一样是玩历代变身的，不过这次新十年和旧十年的变身分别分配到了两个骑士手里。至于题材选啥不要紧，只希望剧情不要像DCD那么崩还带黑历史。

★世界杯终于结束了，在这里恭喜法国队夺冠，感谢他们最后与克罗地亚一同在决赛带给了观众们欢笑和激情（滑稽）。

★《女神异闻录5》的动画播到了近20集，主角一行人终于开始了暑假，按照这样下去估计整部动画是将近年番的节奏了，现在制作组在剧情中穿插了一些原创部分，把游戏剧情安排得更合理，不知道末尾会不会透露《P5G》的消息呢？

本期个人签名

《MHW》随缘白金缓慢进行中。

苍穹



◎恭喜法国勇夺世界杯冠军！个人是98世界杯开始看球，并从那个时候起慢慢成为一名球迷的。转眼已过20年，法国队又重夺冠军，恍若隔世。

◎淘汰赛部分，个人印象最深的三场比赛分别是——法国4:3阿根廷、比利时3:2日本，以及最后的决赛法国4:2克罗地亚。相信全世界球迷会对法国年轻的后起之秀充满期待，对克罗地亚坚韧不拔的毅力肃然起敬。而身为中国球迷，近邻日本的飞速进步则让人汗颜生畏。

◎国内首档老游戏文化类刊物《怀旧玩家》的制作已接近尾声，各位读者拿到本期UCG后这本怀旧专辑也差不多要上市了。制作和校稿期间个人最大的感触是——为什么我不会玩FTG！那么多有趣的设定和富有魅力的角色，却因为我是格斗游戏手残而错过了……

本期个人签名

三场加时赛、两场逆转，拼尽所有，并不代表一无所有。

宇宙人



☆健身卡开了半个月以来，累计使用次数为——1次！真丢人……而且没怎么去是因为最近晚上的时间几乎都用来打《偶像大师 百万现场》的一周年活动这种理由就显得更丢人了（那帮杏奈P恐怕都是一群秃子）。不过惟一一次运动回来之后，也久违地感受到那种运动过后的爽快感（跑完步而已），还有全身肌肉酸痛的感觉（练了一下器械而已），以后还是得安排好时间才行。什么？这边古战场又要开了？想办法逃啊。

☆自从去年龙骑士07在广州的萤多动漫节上透露了“When they cry”系列的新作正在制作之后，就一直没有任何动静。而且年初还公开了一部叫《惨剧沙箱》的玩意，令人怀疑是不是要鸽了，正当我这么想的时候，这两天07的官推突然就宣布会在冬季公布这部完全新作以及《海猫》的新剧本，虽然连名字还没确定下来，但这种兴奋和期待也是久违了很长时间。而且这次我终于不用等好心的汉化组做熟肉了！所以赶紧发售吧！

本期个人签名

大概我是不太适合养宠物的人。

六等星



┣前年搭上了小内存索尼手机的末班车入手了Xperia XZ，时至今日3G的RAM实在是要把我逼疯了，准备入手今年的新旗舰。正好5、6月国内许多厂商纷纷推出了自己的旗舰产品。个人对手机主要在意的还是外观以及屏幕质量，在对比了一圈新机后最终还是回到了Xperia的怀抱买了台XZ2（苦笑）。纵使造型上倒了车，但是18:9无刘海的LCD屏实在是比国内那些低廉的刘海OLED屏幕舒服太多，可惜XZ2的屏幕还是偏暖了一些。

┣由于编稿的需求尝试了《飙酷车神2》这款游戏，本人一直对各类赛车游戏都有尝试，不过如此沉浸在一款赛车游戏中还是第一次，虽然方方面面槽点都不少，育碧式物理体积碰撞也是时有发生。

本期个人签名

我是车手，baby。

秋沙雨



☆《噬血代码》这波“公布发售日差不多一个月甚至已经开始针对各个角色进行宣传的时候突然宣布延期到明年而且日期未定”的操作也是叫人看得眼前一黑，PS4数字限定版的主题都在我的PS4上用了两个多星期了这都还能宣布延期。不过也有好处，那就是不用为了9月27日究竟要玩哪个游戏而操心，没了《噬血代码》之后最优先的自然就是《闪之轨迹IV》了，正好这个月去日亚把那个极厚无比的限定版给买了，有些无法想象这国际运费到时候会有多酸爽。

★上期生病的时候顺便把最新的高达（钢普拉？）动画《高达创形者》给补了一下，看完最新一话之后就回过头去看《高达创战者》两季动画找一下安慰，看到《GBF》OVA里阿姆罗和夏亚对打后又突然来了兴致跑去再看一次《逆袭的夏亚》，之后又去重温了《高达W》、《高达AGE》和《TURN A高达》。对比一下这几年的《高达UC》和《高达创战者》的画面，感到了时代的差距，不过也各有各的好，例如这次重温时就get到了TURN A的帅。

本期个人签名

回到了每天打《TOZ》的平静生活里。

水无月



※截稿的前一天本届世界杯也终于拉上了帷幕，虽然年轻而强大的法国队夺冠可谓众望所归，但相信绝大多数和我一样的路人球迷都会被这届的克罗地亚队圈粉。连续三场淘汰赛都打满了120分钟，且都是先落后再扳平或逆转，最终取胜，虽然最后输掉了决赛但却赢得了所有人的尊重。

※98年法国世界杯是我看的第一届世界杯，在那届世界杯上克罗地亚打进了四强让全世界刮目相看，而领军人物达沃·苏克也是那届世界杯上我印象最深的球员之一。而前几天看克罗地亚比赛时镜头转到贵宾席上，看到一位半头白发的老人感觉挺眼熟，但一直想不起来是谁，后面解说说他是苏克时我都有点不太相信自己的耳朵，不禁也只能感慨岁月无情了。

※因为忙着截稿的缘故，《八道旅人》虽然已经送到，也只能略微玩了一下，不过还是一下子就沉浸于那种SFC时代的传统JRPG氛围之中，下期暑期特刊我们也将为大家奉上本作的详尽攻略，敬请期待。

※《碧蓝幻想》夏祭上又公布这一波新联动活动，没想到居然还有初代的光之美少女？所以上次某调查里GBF的主流玩家层年龄30～40岁算是实锤了么。

本期个人签名

古战场警察来了，大家快逃啊！

三日月



恭喜法国夺冠！话说回来，在世界杯开始前有不少球迷都觉得本届的“足球天才”（贬义）之一会是德尚，结果比赛打完，比起其他天才（贬义）诸如勒福、桑保利、南大门，只有德尚笑到了最后。看来德尚才是真正的足球天才（褒义）。

从中立球迷的角度来看，决赛还是非常精彩的，既有精彩的进球（姆巴佩远射），也有欢乐的进球（门将洛里失误）。我们一直调侃英格兰踢的是欢乐足球，现在看来都没有法国踢一场决赛快乐，人家的快乐还是双倍的那种。

七月新番终于播完了一轮，现在看来最值得推荐的有《轻羽飞扬》、《碧藍之海》、《高分少女》和《千绪的通学路》。特别是《高分少女》，我认为每个童年曾在街机房玩过游戏的玩家都应该去看一看这部动画，里面的很多情节想必能够勾起各位的童年回忆。

另一部值得推荐的就是《行星与共》了，虽然这是部原创动画（漫画和动画几乎是同步连载），但是作者是那个水上悟志啊！这就已经足够可以成为推荐的理由好吗！

本期个人签名

世界杯看完，就可以等NFL新赛季开赛了！

乌冬



◆由于《MHW》的更新速度平缓，自己也放慢了脚步，基本都是有比较大的更新才会上线打打新怪和新装备，刷HR和刷鉴定武器都没太大的动力，所以HR已被社交猎人毛老师甩了几条街。现在每次见到毛老师都要被他嘲讽“HR多少”，实在可怕，所以还是借这次星辰祭冲上200吧，不过即使这样仍和毛老师相差甚远。

◆PD48第一次排名结果已经发表，基本和自己预想中的差不多，虽然日本参赛者一开始都不被看好，不过依然还是留下来了不少。其中最厉害的就是矢吹奈子，最初评级在F班，不过凭借努力直升到A班，而且在小组对决中以高音技惊四座，获得了一致的好评，跻身进前10，实在是大快人心，不愧是宅姐看上的孩子（姨父状）。

本期个人签名

每天都期待周五快点到来←PD48中毒者的自白

余烬



▲在之前的小编寄语中我有提到，自己特别钟爱时间题材的作品，无论是游戏、电影、小说都有所接触。这之中，时间题材的文字冒险游戏是让我印象最深刻的，《命运石之门》正是其中之一。近期抽空通了《命运石之门0》所有的结局，对于这款所谓的正统续作比较失望。先不提相关时间理论的运用，游戏整体的剧情就不够清晰且完整（与初代相比）。但转念一想，《命运石之门》这几年的作品都非常粉丝向，像《命运石之门0》这种续作已经非常难得了。

▲《怪物猎人 世界》和《最终幻想14》的联动真的非常有意思。《怪物猎人 世界》中贝希摩斯的讨伐非常“FF”，不仅有仇恨系统，还有《FF14》中的陨石躲避机制。之前在访谈中看到《怪物猎人 世界》制作组中也有《FF14》的狂热粉丝，从交出的成果来说肯定是光之战士在做贝希摩斯了。由于时间关系还没法看到《FF14》中《怪物猎人 世界》的联动情况，不知道《FF14》制作组中有没有真猎人呢？

本期个人签名

砰砰博士回归！

三味线



◆《我不是药神》算是近年来比较难得的一部国产电影，全程无尿点，观众哭成一片，叫好又叫座。其实卖D版药这样的题材非常敏感，一个不小心就会被套上“煽动不良风气”的高帽，这次能过审真的是出人意料……毕竟中国人口众多，文化产品审查较严，有时还真不是钱大气粗就能解决的问题。

◆七月就看《轻羽飞扬》了，虽然身为一名足不出户的游戏宅，但这丝毫影响不到我对“挥洒青春汗水”的情怀，倒不如说，正是踏入了社会，才更加喜欢回首那段学生时期的单纯岁月（然而回忆都是读书）。

◆《余命为零》的剧情是真的炸，玩过第二章的人或许会被刷新一下三观哦。其尺度之大，一般都很难在常规游戏当中看到，想想制作人也够拼。

本期个人签名

世界杯决赛只听了个热闹（遗憾）。

胜负师



【铂】UCG创刊20年，我经历其中80%的历史，自己也从二十多岁的清瘦小伙膨胀为现在的快乐肥宅。如果把这段故事编写成评书，不知有多少人愿意听呢？

【金】心血来潮通了遍高清中文版的《鬼泣3》，那画质有点对不起高清两个字，不过经典始终是经典。只是和我印象中差别好大，一遍普通难度下来死了十几次，还时不时会迷个小路。“拳不离手”对于动作游戏玩家来说也是直理啊！

【银】因为老婆生病，近一周的下午都是我带着孩子去上培训班，每次要在外面等大概三个小时。然后有一天手机没电，还忘记带充电宝，那种无聊感简直就像戒断反应，浑身难受。

【铜】一年多都没怎么碰奖杯神作了，偶尔翻看了一下，哇！这么多一小时以下的啊！如同戒烟戒酒的人看到一橱窗的好烟好酒，居然还有“再来一瓶”和“第二包半价”……不过在打了一个十几分钟就能白金的“小蜜蜂”之后，我一下就过瘾了。“随着身体一阵抽搐，一切变得索然无味……”

本期个人签名

封刀隐没在寻常人家，东篱下，闲云野鹤古刹

北山杉



抽空断断续续地读完了谷崎润一郎的名作《细雪》，这部诞生于上世纪中叶的长篇小说细致入微地描绘了那个时代下人们生活的方方面面，其中对女子内心世界的细腻刻画可谓是一绝，将那份惟美派特有的哀伤阴柔之美展现得淋漓尽致。而除了人物刻画外，《细雪》也描写了不少当时发生的重大社会事件，其中关于阪神大水灾的描写莫名地让我想起了最近在家乡成都发生的类似情形，有种时空重合之感。很多人都知道，我的小编名叫做北山杉，取自川端康成的作品《古都》，它和《细雪》有些类似，同样是用细腻的手法描绘女性，但不同的是《古都》展现的是妙龄女子的成长，而《细雪》所描写的对象则更接近于古典美人。大学时期的我惊叹于《古都》的“物哀”之美，因此对其中的代表——“北山杉”抱有特殊的情感，而如今读完《细雪》，不禁想到，如果当时先读的是这本书，是否又会有所不同呢？恐怕小编名应该唤作“千堆雪”了吧。（笑）

本期个人签名

我永远喜欢しろは.jpg

马修



这届世界杯各种出乎意料，以至于我经常看得一头一脸黑线或问号脸。

比较好的一点就是：这届世界杯的比赛时间还不错，既不像02年那届在上学上班时间比赛，也不至于像上届那样动不动就通宵。之前都做好这一届看不到决赛的准备，结果最后季军争夺战和决赛都看全，知足了。至于以后能不能看到，随缘吧。

恭喜法国捧大力神杯时，又想到上一次捧杯的情景，历历在目，仿佛如昨，然后解说员说上次法国夺冠是20年前时，真的感觉到时光飞逝了。

最近忽然想起当初给“《电车GO》系列”逐作填坑的日子，虽然有些累，但现在回想真的很美好。而且回头看，那样的游戏真的要成熟的铁路文化和制作人的真爱才能做出来。

做这期时经历了一次过山车般的大起大落，也看开了很多，想通了很多。有的时候，无论做什么，真的该让自己有一个明确的方向。

本期个人签名

果然家家都有难念的经啊。

梦叶



@自从盗贼加入队伍以后，《八道旅人》的推进速度被大幅拖慢。没错！不仅是成功率仅为3%的强力武器和道具，就算是孩子兜里糖果和宝贝石头我都不会放过！打个怪也必须照顾对方血量，保证将对方集体摸遍后再送它们归西，最狠的是盗贼还真有个被动就是在偷取后再给一刀，简直有毒！若是这个场景里还有只低几率出现的强力怪物，那我这只由猎人姐姐带队的旅团就要在这死磕到天荒地老了！

@七月目前确定追的番仅有三部，《工作细胞》（有战斗，有科普，还有那可爱的血小板）、《天狼STJ》（质量和经费皆硬）以及题材与《对马岛之魂》相近的《元寇合战记》，最后一部甚至让我有种看《七武士》的感觉，期待后续表现。

本期个人签名

对不起…盗贼真的可以为所欲为！

果汁



●最近看了备受好评的国产电影《我不是药神》，果然不错。除去各种现实因素带来的亲切感以外，电影本身的剧情节奏安排也非常好，一环扣一环看得人欲罢不能啊。这部电影其实让我回忆起了很久以前某部电影，都是表达了生活艰辛，但依然要怀抱希望走下去的主题，这种承认现实的无奈但不会自暴自弃的正能量题材很对我胃口。

●七月新番终于看到了期待已久的《少女歌剧》！虽然原本就有预想到是不走寻常路的偶像片，但没想到监督居然是几原的弟子，第1话的各种画面就让人联想到《少女革命》、《回转企鹅罐》等作品，现在我简直中了毒似的等待下一话啦！虽然说是几原弟子，但我也没打算期待这部动画有什么深刻的内涵啦，毕竟本质上还是偶像片，只希望本片能保持第1话的质量，在演出上展现“舞台剧”这个载体的魅力就好了。

本期个人签名

来试试Ban G Dream！吧。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.7.19 - 2019.3.31

这段时间最令人感到惊喜的便是《美妙世界》的中文版公布，不过可惜并没有表明中文会与 9 月 27 日同步推出，此外日版将不会对应中文语言的更新，还需注意了。

注

❶ 标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷ 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
❹ 仅收入已在 Steam 或 Win10 开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

7月

19	NS	太鼓达人NS版	太鼓の达人 Nintendo Switchば～じょん！	BNEI	预计售价：432港币	音乐	日文版	全年龄
25	PS4 / XONE / NS	洛克人X遗产合集 1+2	Rock Man X Legacy Collection 1+2	Capcom	预计售价：312港币	平台动作	日文版	7岁

8月

2	3DS	世界树迷宫X	世界树の迷宫X	Atlus	预计售价：496港币	角色扮演	日文版	12岁
2	3DS	瓦力欧制造 豪华版	メイド イン ワリオ　ゴージャス	Nintendo	预计售价：496港币	益智解谜	日文版	12岁
7	PS4 / XONE / NS / STEAM	胡闹厨房2	Overcooked 2	Overcookedgame	预计售价：196港币	动作	中文版	全年龄
7	PS4 / NS / STEAM	死亡细胞	Dead Cells	H2 Interactive	预计售价：196港币	动作	中文版	未定
9	PS4	如龙3	龙が如く 3	SEGA	预计售价：328港币	动作冒险	中文版	17岁
9	PS4 / PSV	子弹少女 幻想	バレットガールズ ファンタジア	D3 PUBLISHER	预计售价：508港币	动作射击	中文版	17岁
9	NS	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	预计售价：212港币	动作	日文版	全年龄
10	PS4 / XONE	麦登NFL19	Madden NFL 19	EA	预计售价：429港币	体育	英文版	12岁
10	PS4 / XONE / STEAM	少数幸运儿	We Happy Few	Gearbox Publishing	预计售价：429港币	动作冒险	英文版	17岁
14	PS4 / XONE / NS / STEAM	行尸走肉 最终季	The Walking Dead: The Final Season	Telltale Games	预计售价：135港币	文字冒险	中文版	17岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹I 改	英雄传说 闪の轨迹 I：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
17	PS4	英雄传说 闪之轨迹II 改	英雄传说 闪の轨迹 II：改	Falcom	预计售价：238港币	角色扮演	中文版	12岁
21	PS4 / XONE	莎木I&II	Shenmue I & II	SEGA	预计售价：229港币	动作冒险	中文版	16岁
23	PS4 / NS	我的英雄学院 一人的正义	仆のヒーローアカデミア One's Justice	BNEI	预计售价：475港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 / XONE / STEAM	火影忍者 新忍出击	火影忍者 新忍出击	BNEI	预计售价：479港币	动作	中文版	12岁
30	PS4 / XONE / STEAM	职业进化足球2019	PES 2019 -PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	预计售价：398港币	体育	中文版	12岁
30	PS4 / NS	小龙咖啡馆	Little Dragons Café	SEGA	预计售价：未定	模拟经营	中文版	未定
30	PS4 / NS / STEAM	刃之异邦人	Blade Strangers	Nicalis	预计售价：未定	格斗	英文版	12岁
31	PS4 / XONE	神界 原罪 II	Divinity: Original Sin II	BNEI	预计售价：429港币	角色扮演	英文版	17岁

9月

4	PS4 / STEAM	终极地带 引导亡灵之神 火星	ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS	Konami	预计售价：199港币	动作	英文版	15岁
7	PS4 / NS	SNK女英雄大乱斗	SNK Heroines：Tag Team Frenzy	SNK	预计售价：468港币	格斗	中文版	12岁
7	PS4 / XONE	NBA LIVE 19	NBA LIVE 19	EA	预计售价：468港币	体育	英文版	12岁
7	PS4	漫威蜘蛛侠	Spider-Man	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
11	PS4 / XONE / STEAM	NBA 2K19	NBA 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	体育	中文版	12岁
13	PS4 / STEAM	黑色五叶草 骑士四重奏	黑色五叶草 骑士四重奏	BNEI	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	15岁
14	PS4 / XONE / STEAM	古墓丽影 暗影	Shadow of the Tomb Raider	Square Enix	预计售价：475港币	动作冒险	中文版	17岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录3 月夜热舞	ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / PSV	女神异闻录5 星夜热舞	ペルソナ5 ダンシング・スターナイト	Atlus	预计售价：438/398港币	音乐	中文版	12岁
20	PS4 / NS	工作室 亚兰德的炼金术士1·2·3 DX	アトリエ ～アーランドの炼金术士1・2・3～ DX	Koei Tecmo	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
21	PS4 / XONE	小龙斯派罗 重燃 三部曲	Spyro Reignited Trilogy	Activision	预计售价：未定	动作	英文版	未定
27	XONE / NS	战场女武神4	战场のヴァルキュリア4	SEGA	预计售价：573港币	策略角色扮演	中文版	15岁
27	XONE / NS	战场女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	预计售价：140港币	策略角色扮演	日文版	12岁
27	PS4	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	预计售价：452港币	角色扮演	中文版	未定
27	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：595港币	角色扮演	日文版	12岁
27	PS4 / XONE / NS / STEAM	无双大蛇3	无双OROCHI 3	Koei Tecmo	预计售价：508港币	动作	中文版	12岁
27	PS4	传颂之物斩	うたわれるもの斩	Aquaplus	预计售价：595港币	动作	日文版	未定
27	NS	七龙珠 FighterZ	ドラゴンボール ファイターズ	BNEI	预计售价：未定	格斗	日文版	未定
27	NS	美妙世界 最终混合版	The World Ends With You -Final Remix-	Square Enix	预计售价：366港币	动作角色扮演	中文版	12岁
28	PS4 / XONE / NS	FIFA 19	FIFA 19	EA	预计售价：429港币	体育	中文版	12岁

10月

2	XONE / WIN10	极限竞速 地平线4	Forza Horizon 4	Microsoft	预计售价：419港币	竞速	中文版	12岁
3	PS4 / XONE / NS / STEAM	洛克人11	Rock Man 11	Capcom	预计售价：228港币	平台动作	中文版	12岁
5	NS	超级马力欧派对	Super Mario Party	Nintendo	预计售价：490港币	益智解谜	中文版	全年龄
5	PS4 / XONE / STEAM	刺客信条 奥德赛	Assassin's Creed: Odyssey	Ubisoft	预计售价：490港币	动作角色扮演	中文版	未定

9	PS4 XONE STEAM	WWE 2K19	WWE 2K19	2K SPORTS	预计售价：468港币	格斗	英文版	未定
11	PS4	龙星的瓦尔尼尔	龙星のヴァルニール	Compile Heart	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
12	PS4 XONE	COD 黑色行动4	Call of Duty: Black Ops IIII	Activision	预计售价：475港币	主视角射击	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	乐高 DC超级反派	LEGO DC Super-Villains	WB games	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
16	PS4 STEAM XONE NS	星链 阿特拉斯之战	Starlink Battle for Atlas	Ubisoft	预计售价：未定	射击	英文版	未定
19	PS4 XONE STEAM	灵魂能力VI	SoulCalibur VI	BNEI	预计售价：未定	格斗	中文版	12岁
19	PS4 XONE	战地 5	Battlefield V	EA	预计售价：429港币	主视角射击	中文版	未定
23	PS4 XONE NS	舞力全开 2019	Just Dance 2019	Ubisoft	预计售价：439港币	音乐	中文版	全年龄
25	PS4	绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆	绝体绝命都市 4 Plus -Summer Memories-	Granzella	预计售价：未定	动作	日文版	未定
26	PS4 XONE	荒野大救赎II	Red Dead Redemption II	Rockstar	预计售价：468港币	动作冒险	中文版	未定

11月

6	PS4 XONE	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
9	PS4 XONE	11-11 记忆重述	11-11：Memories Retold	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
13	PS4 XONE STEAM	杀手47 2	Hitman 2	WB games	预计售价：468港币	动作冒险	英文版	未定
14	PS4 XONE STEAM	辐射76	Fallout 76	Bethesda	预计售价：468港币	角色扮演	中文版	未定
16	NS	精灵宝可梦 Let's Go！ 皮卡丘/伊布	精灵宝可梦 Let's Go！皮卡丘/伊布	Nintendo	预计售价：429港币	角色扮演	中文版	全年龄
27	PS4 XONE STEAM	暗黑血统III	Darksiders III	THQ Nordic	预计售价：468港币	动作角色扮演	中文版	16岁

12月

4	PS4 XONE STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	预计售价：474港币	动作冒险	中文版	未定
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	预计售价：511港币	动作	中文版	全年龄

年内

夏	PS4 XONE STEAM	无人天空 NEXT	NO MAN'S SKY NEXT	Hello Games	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	12岁
秋	PS4 NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
秋	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 传说を继ぐもの	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4	闪乱神乐7 少女们的幸福	闪乱カグラ 7EVEN -少女达の幸福-	Marvelous	预计售价：未定	动作	日文版	未定
年内	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	预计售价：未定	动作冒险	日文版	未定
年内	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
年内	PS4 PSV XONE STEAM NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	预计售价：未定	动作角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 PSV	十三机兵防卫圈	十三机兵防卫圈	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	预计售价：未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4 STEAM	噬神者3	GOD EATER 3	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
年内	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	预计售价：未定	动作	英文版	12岁
年内	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	预计售价：未定	竞速	英文版	未定
年内	PS4 STEAM XONE NS	宵星传说 重制版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	预计售价：未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4	离乡人	Déraciné	SIE	预计售价：未定	未定	日文版	未定
年内	PS4 PSV NS	妮尔可与传说中的炼金术士 新大地的炼金工房	ネルケと传说の炼金术士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	预计售价：未定	模拟经营	日文版	未定

2019年1月

25	PS4 XONE STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	预计售价：428港币	动作射击	中文版	未定
25	PS4 XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	预计售价：468港币	动作角色扮演	日文版	未定

2月

22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
22	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定

3月

15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	预计售价：490港币	角色扮演	中文版	未定

2019年春

春	PS4 STEAM XONE NS	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil may cry 5	Capcom	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
春	PS4 XONE	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	预计售价：未定	动作	日文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Moon Studios	预计售价：118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	预计售价：未定	格斗	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	PS4	如龙5 追梦者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定



一念成神
一书入魂
GOD OF WAR
艺术设定集
『战神 艺术设定集』
官方中文版
现已登场
定价
228元
淘宝端扫码购买



The Last Guardian
他与它的 非凡故事
现已上架
The Last Guardian
「大鹫」
艺术设定集
中文版
定价 228元
《最后的守护者 一个精彩非凡的故事》



授权中文版
现已上市 扫描购买
征服机械荒野
尽览末日景色
地平线
零之曙光
艺术设定集
118元
地平线 零之曙光 艺术设定集

塞尔达传说 旷野之息
中文版完全攻略本

满分游戏，当然要配完美攻略！
全彩大16开272页内文+DVD光盘

附赠：海拉鲁世界全图

神作观礼：旷野之息开发史、全系列作品回顾、全球媒体评价汇总
珍藏攻略：主剧情挑战、迷你挑战、神庙及神庙挑战、试炼的霸者、英杰们的诗篇
完美之道：全克洛洛果实、全地名、全图鉴详尽解说、各种神奇技巧大揭秘

淘宝端扫码购买

定价78元 包邮

现已闪亮登场

掌机王PLUS
VOL.9

全彩大16开208页+DVD影像光盘

★收录游戏攻略
马力欧网球ACE （中文版）NS
重装机兵Xeno （中文版）PSV
森喜刚国度 热带寒流 （中文版）NS
圣剑传说2 玛那的秘密 （中文版）PSV

★攻略＋小说
撒谎公主与盲眼王子 （中文版）NS/PSV

附赠：星之卡比手机指环扣

现已上市

定价48元 包邮

掌机攻略盛宴！

怀旧玩家
UCG 20周年纪念 特别企划 第1弹

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

○焦点特辑
格斗游戏大厂的硬件之路——NEOGEO软硬件全面回顾
《拳皇》《侍魂》《合金弹头》等10个经典系列一网打尽

○怀旧专题
国内外怀旧向精品游戏视频节目推荐

○光盘收录
《生化危机》的诞生——初代幕后开发花絮

○游年芳华
传统生化的绝响——漫谈《生化危机 逃出生天》系列

○复古专栏
怀旧豆知识…

更多精彩内容敬请期待

全彩大16开 136页以上/105克铜版纸+DVD光盘

定价 38元

7月25日全力呈现！

*封面暂定

下期预告
游戏机实用技术 447期 暑期特刊
· 日本游戏业界年度报告
· 新世代购机保养典藏指南

主打攻略
八道旅人

电玩独有企划 尽在2018 SUMMER 暑期特刊



VOL. 7 怀旧专题：《周刊少年JUMP》50周年纪念版迷你FC纵览

RETRO.UCG 岁月拼盘

- 游年芳华 -

皮鞭与蜡烛的传奇续作——

恶魔城Ⅲ

回顾

- 游年芳华 -

特立独行的都市青春群像剧——

美妙世界

回顾

岁月拼盘

RETRO.UCG

VOL.7

CONTENTS

COVER STAFF

封面用图：美妙世界　封底用图：洛克人 经典合集 2
设计：雷普利

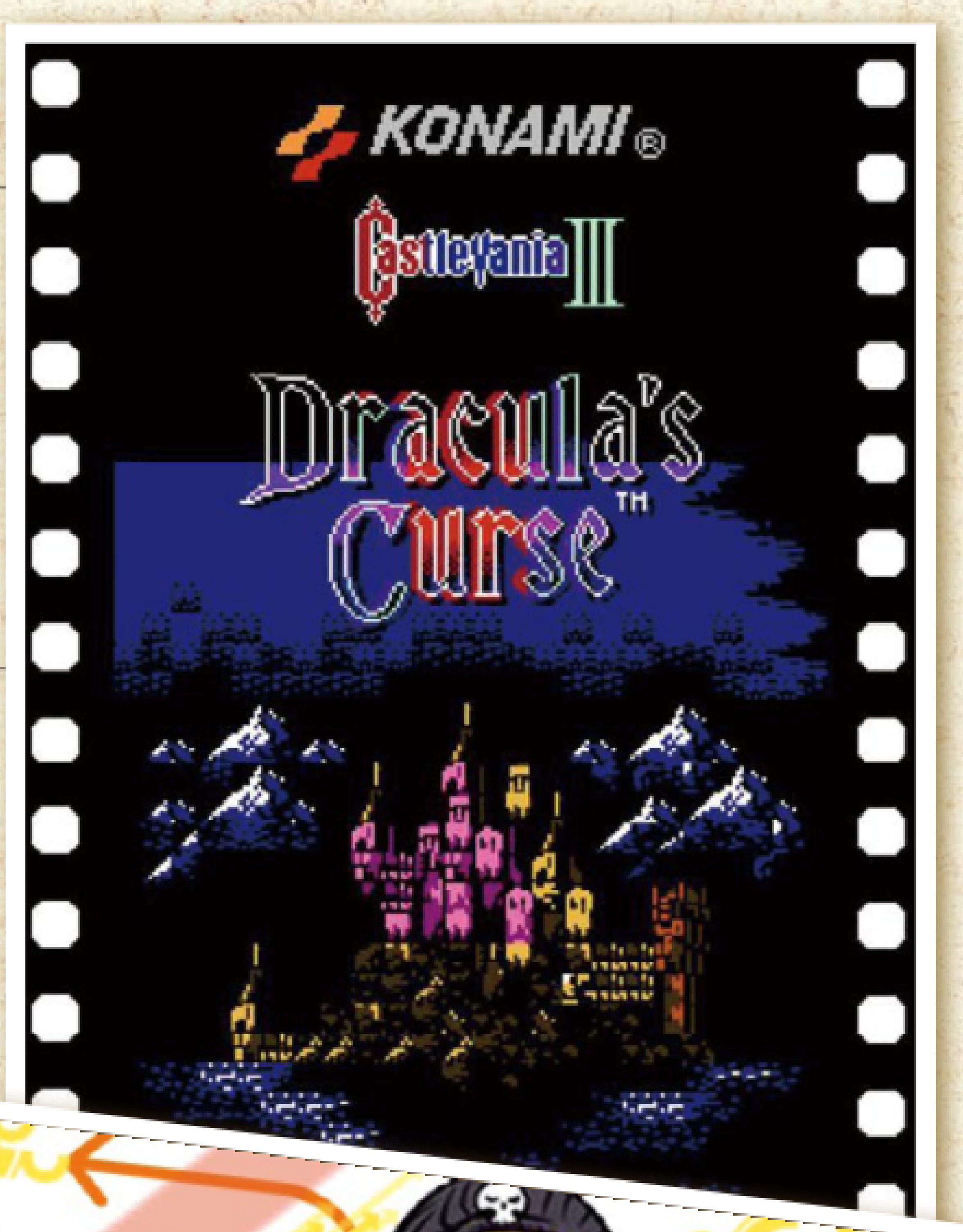
游年芳华 CLASSIC

皮鞭与蜡烛的传奇续作
——《恶魔城III》回顾 1

特立独行的都市青春群像剧
——《美妙世界》回顾 4

怀旧专题 FEATURE

《周刊少年 JUMP》50 周年纪念版迷你 FC 纵览 8









《恶魔城III》回顾

皮鞭与蜡烛的传奇续作

5 月下旬，由五十岚孝司（IGA）开发的 8 位像素复古风游戏《血污 月之诅咒》登陆全平台，受到了大部分玩家的好评。如果说《夜之仪式》是与“银河城”风格一脉相承的精神续作，那么作为其前传作品的《月之诅咒》就是“传统恶魔城”的忠实继承者。五十岚孝司曾坦言在自己没有参与的“《恶魔城》系列”作品中，最喜欢的就是《恶魔城III》，所以《月之诅咒》可以看作是他对《恶魔城III》的致敬。借此机会，我们就来回顾一下这款 FC 上的经典之作。

文 Dark夜之伤
编 苍穹 美编 01

游戏背景

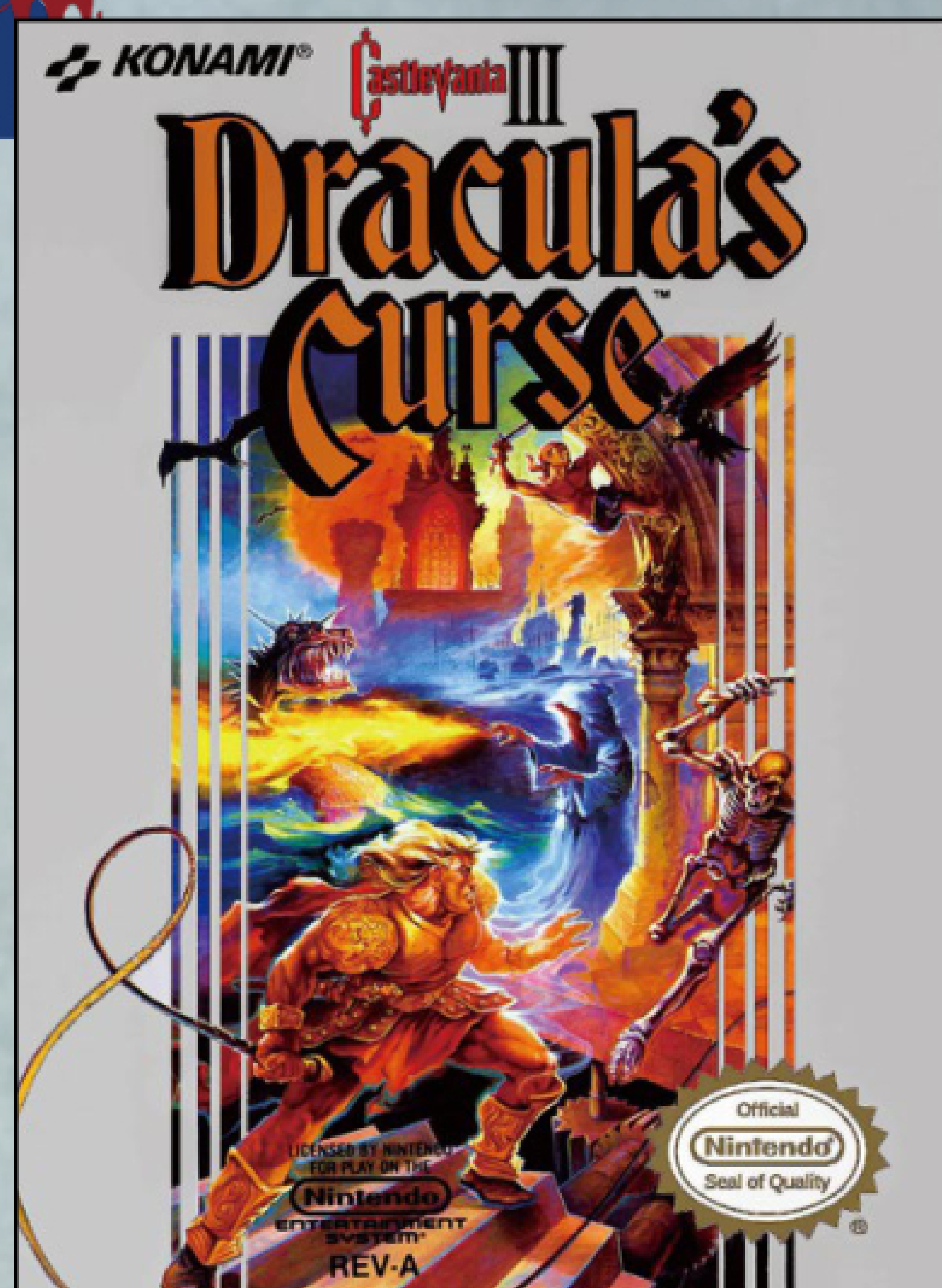
作为系列正统作品里的第 3 作，3 代的日版名称为《恶魔城传说》，于 1989 年 12 月 22 日发售。九个月后发售的美版，则把标题改为了《恶魔城III 德古拉的诅咒》。3 代在剧情线上是初代的前传，讲述了西蒙·贝尔蒙特的祖先——拉尔夫·C·贝尔蒙特与德古拉战斗的故事。

1476 年，德古拉伯爵从封印中苏醒。为了消灭人类，他派遣自己的怪物大军在整个东欧肆虐，一时间生灵涂炭。贝尔蒙特家族的一员，同时也是“吸血鬼杀手”的持有者——拉尔夫临危受命，前去恶魔城讨伐德古拉。虽然此前人们因惧怕贝尔蒙特一族的“超人力量”将拉尔夫驱逐出了瓦拉几亚，但面对迫近的威胁，他们别无选择。漫漫征途中，分别有三位伟大的英雄协助拉尔夫，他们分别是塞法·费尔南德斯，格兰特·德纳斯迪和阿鲁卡多。拉尔夫与战友们并肩作战，一同击败德古拉的爪牙，最终直捣黄龙，封印了罪魁祸首德古拉。



▶阿鲁卡多首次登场，与后来的贵公子形象有不小的差异。

《恶魔城 II》过度引进 RPG 要素和城镇系统导致差评不断，Konami 终于发觉《恶魔城III》还是应该以初代为蓝本进行适当创新。拿到《恶魔城III》之后，玩家们惊喜地发现初代的那些经典要素再度回归——没有了城镇建筑和昼夜替换，打开木门进入下个区域以及熟悉的副武器映入眼帘。而随着流程的推进，玩家则会发现 3 代中多了不少选择要去完成。首先是在通过每个关卡之后，会出现路线分支，近路与远路虽然殊途同归，但在关卡的体验上却是大相径庭。而在流程中拉尔夫结识的三名同伴，也会成为击败德古拉的重要战力。



▲《恶魔城III》美版封面

人物介绍

拉尔夫·C·贝尔蒙特



排除 Konami 官方不认可的黑历史索尼娅之后，拉尔夫成为了首位封印德古拉的吸血鬼猎人，并且是第一个唤醒了皮鞭“吸血鬼杀手”力量的人。在与塞法击败德古拉的结局中，两人互生情愫而结婚。

塞法·费尔南德斯



塞法是瓦拉几亚境内修道院的一名僧侣，德古拉出现后，塞法为加入东正教的讨伐队女扮男装，结果在与独眼巨人的交战中被石化。讨伐队的失利让教皇不得不派出最后的王牌——拉尔夫，最终拉尔夫击败了独眼巨人，也解除了塞法的石化。

格兰特·德纳斯迪



原讨伐德古拉组织的一员，在与德古拉作战的过程中，由于双方实力悬殊，组织被全灭，格兰特也被德古拉变成了怪物，安置在时计塔内。最终怪物格兰特被拉尔夫击败，化为了人形。格兰特的姓“德纳斯迪（Danesti）”是瓦拉几亚大贵族的姓氏。

阿鲁卡多



德古拉之子，人类与吸血鬼的混血。在拉尔夫讨伐德古拉的旅途中，阿鲁卡多为了测试其能力将自己伪装成德古拉，被击败后他深感拉尔夫的强大，请求加入讨伐德古拉的队伍。

阿鲁卡多作为德古拉之子，名字也是德古拉的英文倒拼（Dracula → Alucard），而这个名字来源于 1943 年的黑白电影《德古拉之子》。在系列的后续作品《恶魔城 晓月圆舞曲》和《恶魔城 苍月十字架》中，阿鲁卡多化名为有角幻也（Genya Arikado），日文发音依然能接近读出“阿鲁卡多”。

小彩蛋

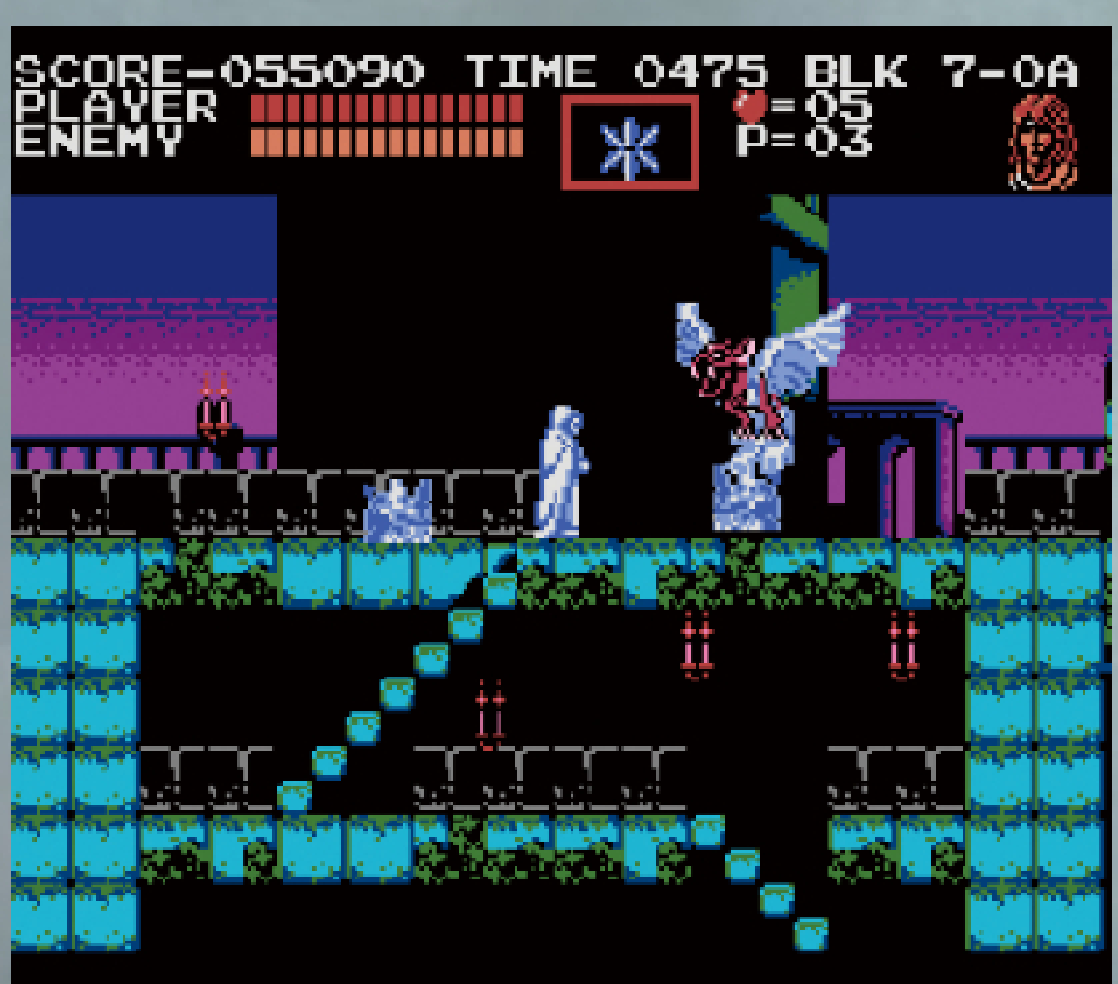


因为塞法女扮男装的剧情，导致美版《恶魔城III》的游戏手册误翻，让塞法真的变成了一个纯爷们！而这个错误还影响到了北美的任天堂游戏宣传动画《N 队长》，让我们看到了糟老头子形象的塞法。值得一提的是，西蒙·贝尔蒙特在这部动画里是主要角色之一。

游戏特色

《恶魔城III》成功融合了前两代作品，它既有传统 ACT 那样简洁且没有多线流程的创意，又不像《恶魔城 II》革新步子迈得过大。4 名可操作角色让“《恶魔城》系列”不再简单受限于“皮鞭与蜡烛”，而是向着更丰富的游戏玩法上前进。

主角拉尔夫还是传统的吸血鬼猎人形象，他与后代西蒙一样，擅用飞刀、投斧、圣水、十字架以及时间停止这 5 种副武器。其他三名角色让玩家们耳目一新：塞法是一位能使用火焰、冰冻、光弹这三种强力魔法的术士，简单粗暴的火焰能对敌人造成大量伤害；冰冻虽然无法造成伤害却能让敌人冻结并变得非常脆弱，只需轻轻一击就能将之消灭；而威力巨大的光弹魔法甚至拥有自动追踪效果，实乃本作中的最强杀器。格兰特非常灵活，可以在天花板和墙壁上飞檐走壁，不过武器与技能显得朴实无华，他拥有一把攻击距离极短但攻速极快的短刀，能在近处重创敌人，副武器则是拉尔夫的阉割版，只有投斧和飞刀两种选择。四名角色中的最后一位人气角色阿鲁卡多在本作中尚未习得剑术，只能使用亲爹真传的火球喷射和变身蝙蝠飞行。与拉尔夫同行的角色仅限一名，不过玩家可以在流程中更换同伴。

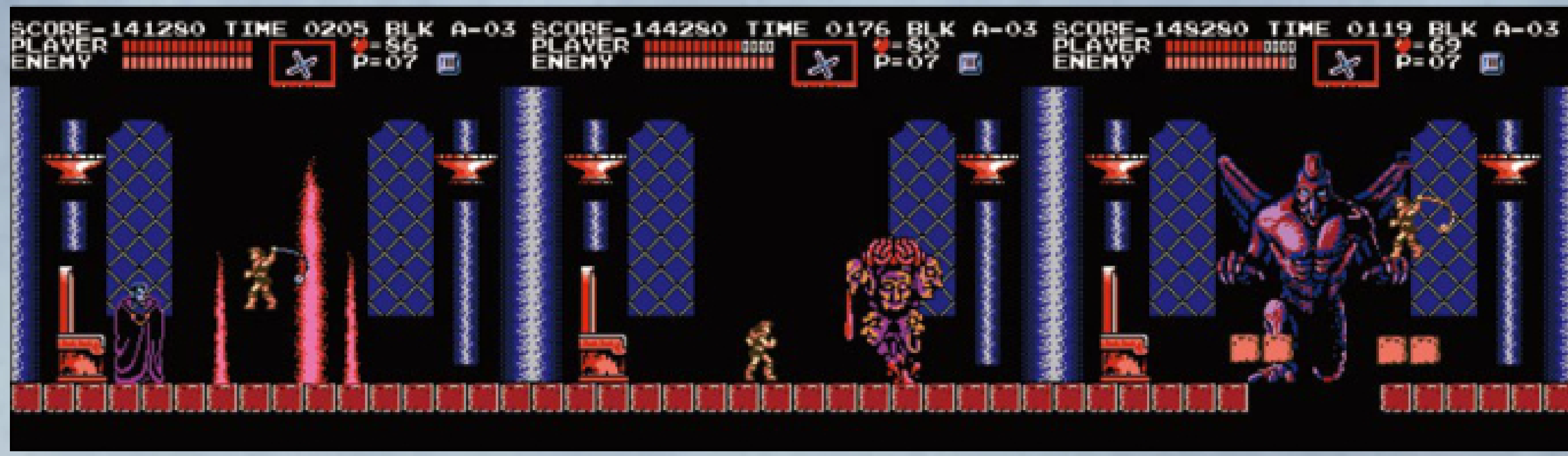


▶塞法的魔法可以冰冻敌人的喷射物，但得小心不要碰到，因为冻住的喷射物依然有伤害判定。

3 代依然保留着主武器的升级系统，不过只限拉尔夫与阿鲁卡多。拉尔夫可以通过强化吸血鬼杀手让其变得伤害更高，攻击距离更长；而阿鲁卡多的火球在强化之后可以同时攻击上中下三个方向，范围更广。而 BOSS 方面同样在初代的基础上大幅增加，除了玩家们熟知的吸血蝙蝠、美杜莎、木乃伊、弗兰肯斯坦、死神和德古拉之外，《恶魔城III》还加入了独眼巨人、骷髅恶魔、骨龙、幻影等新 BOSS。从 3 代开始，死神拥

有了第二形态的BOSS战，而德古拉最多拥有三个形态。

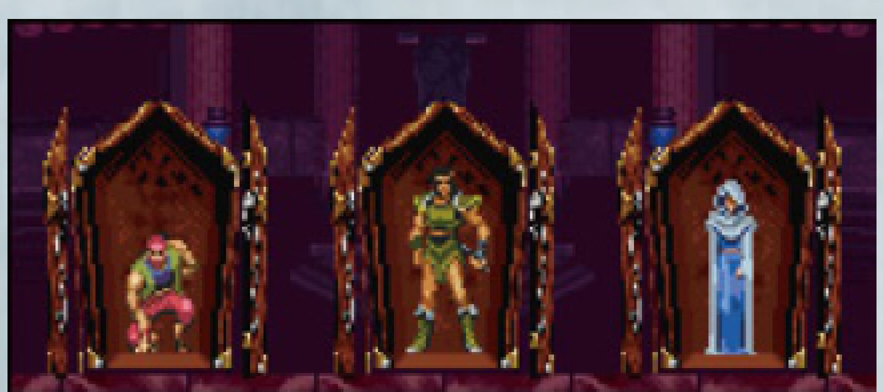
当年很多日本制作的FC游戏进入美国市场时都经历了严厉的审查，但《恶魔城III》中许多带有宗教色彩的设计竟然原封不动地保留了下来。美版相较日版只是增加了一些难点。



▲最终BOSS德古拉的三个形态。

游戏后续

《恶魔城III》的故事虽然在1476年就结束了，但整个系列还在向前发展迈进，特别是作为一个非常喜欢用自己旧素材的系列，3代的四人组也在系列后续作品里频繁登场。系列最有名的《恶魔城 月下夜想曲》中，阿鲁卡多在逆城斗技场遭遇的BOSS正是拉尔夫、塞法以及格兰特的僵尸三人组，后来这三人组还成为了《恶魔城 迷宫的画廊》里恶魔巢窟的守关BOSS之一。僵尸三人组中除了格兰特和原版没有太多变化外，拉尔夫僵尸使用的骨制长鞭和带血十字架显得非常邪典，而塞法僵尸的石化喷雾也与冰冻魔法异曲同工。



▲《月下》里经典的“僵尸三人组”。

当然，作为首位封印德古拉的贝尔蒙特族人，拉尔夫本人也活跃在各式各样的《恶魔城》作品中，包括PS2上的动作游戏《恶魔城 暗黑诅咒》，Wii上的格斗游戏《恶魔城 审判》等。近年来虽然传统的《恶魔城》作品几乎销声匿迹，但Konami从未停下榨取其品牌价值的行为，从2009年至2017年共推出了4款柏青嫂式(Pachislot)的《恶魔城》。前三作都是以拉尔夫为主角，其中的第3作更是以《恶魔城III》为基础，赛法和阿鲁卡多悉数登场，而且还换上了全新的造型。



◀柏青嫂版《恶魔城三》，阿鲁卡多换成了玩家们喜闻乐见的『月下版』贵公子形象。

动画版

2017年，一直握有《恶魔城III》动画改编权的Project 51 Productions终于抱到Netflix的大腿，为广大玩家奉上了期待许久的动画版，让我们再次看到了拉尔夫、塞法以及阿鲁卡多的旧貌换新颜。

在《恶魔城III》的动画版中，教会不再是正义的化身，而是以反派的形象出现，他们以“女巫狩猎”的方式杀害了德古拉的妻子丽莎，从而招致德古拉的报复。而拉尔夫也成为了贝尔蒙特一族没落的受害者——祖宅被大火烧毁，贝尔蒙特一族的身分也如同瘟神一般不受民众的待见。即便如此拉尔夫依然踏上征途，击败独眼巨人解救塞法，与阿鲁卡多战斗并说服对方一同对付德古拉。不过四人组的另一位成员格兰特目前还未在动画中出现。

虽然《恶魔城III》动画版第二季还未上线，但Netflix已经宣布将续订动画的第三季，想必在后续的剧情中我们不仅能看到格兰特，还将能遇见更多熟悉的敌人以及原创角色。





文 amath 编 苍穹
美编 01



特立独行的都市青春群像剧
《美妙世界》回顾

每当提到大名鼎鼎的野村哲也时，多数玩家都会联想到脍炙人口的《最终幻想》和《王国之心》。诚然这两个系列让其名声大噪，但野村曾在 2012 年的一次访谈中坦言，自己最喜欢的游戏是 NDS 上的《美妙世界》。让我们把时间回溯至 2007 年，彼时任天堂的掌机 NDS 已经凭借《任天狗》、《动物之森》、《脑锻炼》等作品打开了广阔的蓝海市场。7 月 27 日，《美妙世界》这款完美契合 NDS“异质”特性的游戏横空出世，很快就在多如繁星的 NDS 作品中脱颖而出，以其鲜明的风格在玩家心中留下了浓墨重彩的一笔。

游戏背景

《美妙世界》摒弃了 SE 所擅长的剑与魔法的幻想世界，转而把题材投向现实世界——涩谷，以及根植于其中的日本流行文化。以涩谷为题材的游戏作品近些年来屡见不鲜，比如全球销量突破 200 万的《女神异闻录 5》等，但在当年这种设定可以说十分前卫。这样的代价比起架构一个虚拟世界更大，因为玩家不免将游戏与现实中的涩谷不断进行比较，而制作方则要尽可能地还原现实中的场景。事实上，本作不仅还原了涩谷形形色色的商铺和地标建筑，更通过“潮流系统”，完美地再现了其“每个区域都有自己特色”这一最显著的标签。也正是这些匠心独具的系统设计，使得游戏的系统和背景贴合得极为紧密，无法逐一拆开。

游戏的故事架构并不复杂，主人公需要在一场“死神游戏”中存活七天。但与《美妙世界》这一标题大相径庭的是，游戏整体风格并不算积极向上。偏暗的色调，类似美式漫画的粗线条立绘，野村标志性的人设风格，配合主人公自闭的性格和偏激的价值观，在刚接触游戏时往往会让玩家感到压抑和沉闷，但本作精彩之处恰恰就在于主人公的性格和行为方式的转变。



▲游戏中每次“死神游戏”开端，用来组成搭档的忠犬八公像。

主人公樱庭音操抵制他人的帮助，所谓“自立自强”的行为准则正是其性格上矛盾的最好体现，而他随时佩戴的耳机更是兼顾了游戏的“心灵扫描”系统和主人公自闭性格的亮点设计。随着时间的推移，外号“耳机”的音操逐渐与女主人公四季发现了死神游戏的一些内幕——他们身处的涩谷是与现实世界中涩谷重叠的“地下世界”，所有的参与

死神游戏的一个关键规则是“参与者要交出最珍视的东西”。但莱姆在游戏中并没有明确说明自己的入场费，根据她不多的台词以及比特对她的描

者均在现实中死亡，而每个参与者的入场费为其最珍视之物。在与女主人公四季的朝夕相处后，音操别扭的性格终于得到扭转，却无意中得知四季的入场费竟然是她自己的“外貌”，因为四季总是厌恶自己，想成为他人。大敌当前，两人互诉衷肠，也约定好赢得游戏后在现实中的涩谷碰面，却不料只有一人能够重生。于是音操再次进入游戏，十分讽刺的是，此时他最珍视之物，变成了刚逃出生天的四季。在与后来被证实为幕后黑手的神秘少年约修亚、以及浪子回头的比特搭档进行了第二次和第三次“死神游戏”后，获胜的音操不仅仅得到了重生的机会，更是与四季一同解除了一直以来束缚自身和心灵的桎梏。音操摘掉标志性的耳机一刻，也让玩家体会到了制作人想要表达的美好初衷。

▼新潮的穿着是本作的一大特色。



诚然，所谓的“死后世界”并不是什么独树一帜的设计，但《美妙世界》的故事足够完整和精彩，丰富的篇幅里并没有过分铺张，而是着重笔墨描写了几名主要角色的心路变化，每个时段的紧凑节奏更是拿捏得恰到好处，让人欲罢不能。自闭、无法融入任何集体的音操；活泼热心，又却有着自卑软弱一面的四季；偏激冷静的约修亚；热血、重感情却不懂得表达的比特，几乎每一位出场的主要人物都令人过目不忘，甚至每一个分享到戏份的 NPC 都大放异彩。



■本作的出色音乐后来还作为 DLC 曲目，加入到了《节奏剧场 最终幻想》中。

然而，精彩的故事只是游戏出众素质的其中一环。本作特色鲜明的音乐给予玩家的冲击丝毫不亚于异质的系统和人设，除了和涂鸦等要素紧密结合的嘻哈风曲目，《Hybird》等抒情向的音乐同样令人过耳不忘。制作方在一些关键剧情时的曲目切换也值得借鉴和学习，其对于烘托气氛的作用贡献巨大。负责本作音乐作曲的是颇有名气的石元丈晴，早些年曾参与《放浪冒险谭》等作品编曲的他，在 2002 年至 2011 间一跃成为了 SE 公司里炙手可热的作曲家，而《美妙世界》可能是石元丈晴发挥得最为畅快的一次创作。值得一提的是，石元丈晴所属乐队的成员也参与了本作中音乐（主要是作词）的创作。

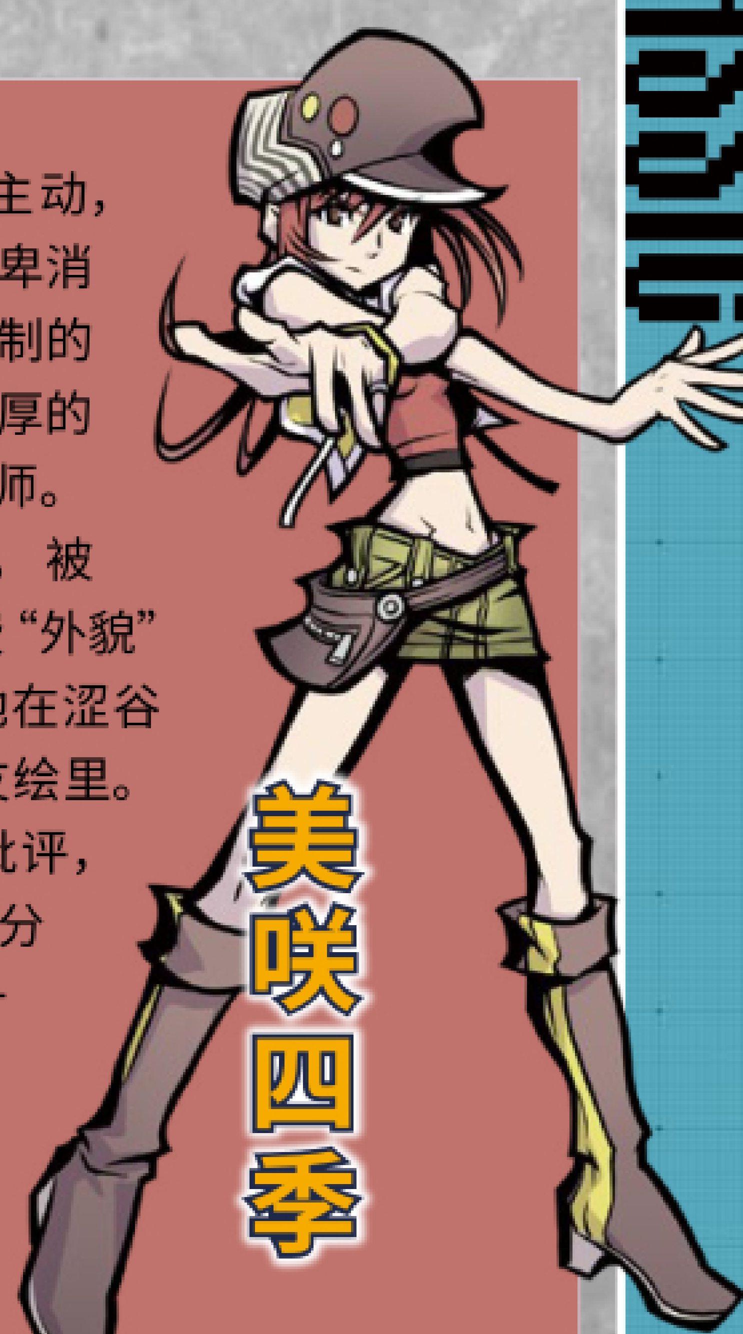
主要角色



樱庭音操

喜欢涂鸦，偶像是涩谷的名人“CAT”。非常有辨识度的巨大耳机自然而然地成了音操的外号，起初有些抵触的他后来也逐渐适应了这个称呼。音操在初登场时是个十分别扭和自我中心的问题少年，在与四季接触后性格发生了极大的改变，开始喜欢与人相处，变得乐于帮助和重视身边的人。

在第一次死神游戏获胜之时，音操和四季约定重逢日期，不料四季已经成为了自己最为重视之人，反而害她卷入了更大的麻烦。在第二次游戏中，音操与神秘少年约修亚搭档，一度认为对方是杀害自己的幕后黑手，但最终发现其实是南师猩所为。悔恨交加的音操第三次在涩谷街头醒来，与比特搭档第三次赢得了死神游戏。在游戏末盘，约修亚再度出现，原来音操真的是他亲手所杀，生死攸关之际，一直关照自己的羽狛先生再度扭转了局势，众人才得以生还。



美咲四季

打扮时尚可爱，性格积极主动，乐于助人，有感染力，但也有自卑消极的一面。四季的武器是自己缝制的“喵先生”，她对于服装设计有浓厚的兴趣，将来想成为一名服装设计师。

在第一次死神游戏后期，被 Game Master 捅出自己的入场费“外貌”后，四季变得无比消极，原来她在涩谷中的外貌其实是自己最好的朋友绘里。而也正是绘里对于四季设计的批评，间接导致了四季的意外。四季十分羡慕绘里时尚的外表，对自身十分自卑。在死神游戏中，起先四季因为获得了全新的自己而感到开心，但最后发现内心仍然是怯懦的自己而倍感矛盾。在无意中得知绘里已因为自己不再做设计，也只有自己才能够设计出绘里向往的作品，两人虽未见面，但四季心结已然解开。在音操的鼓励下，四季意识到了自己的优点，不再迷茫彷徨。第一次与音操和比特赢得游戏后重生，却在下一秒被当成音操的入场费再度被困在涩谷。

各种小猪噪音是游戏中一个有趣的隐藏要素，每种小猪的击败方式都不尽相同。其中有一只需要玩家合上NDS再打开（手机版改为将游戏转入后



约修亚

在第二次死神游戏中，于忠犬八公像前迅速与音操组成搭档。说话做事有着与外表不相称的成熟老练，最大的爱好就是捉弄音操。约修亚的身分成迷，能够在地下世界中使用移动电话，对涩谷以及死神游戏极其了解。



比特

性格热血冲动，大大咧咧，做事从不深思熟虑，又不擅长表达自己的感情。比特对实际上是自己妹妹的莱姆有着超乎寻常的信任，虽然一直试图保护莱姆，但更像是被莱姆照顾。



莱姆

在第一次死神游戏中和比特搭档，只记得自己有一个哥哥（对于比特的记忆被当做比特的入场费剥夺）。莱姆虽然是女生但做事很沉稳，和比特性格互补，与四季十分投缘。

特色系统

本作在系统上的设计几乎无懈可击。在时尚人士云集的涩谷这一背景下，游戏顺理成章地取消了剑盾这类不合时宜的装备，转而设计出了一系列“稀奇古怪”的服装和挂饰。对这些装备最精彩的设计莫过于附带的“品牌”了。前面提到过，涩谷有一个显著的特色，就是每个街区的风格是不同的。这点在游戏中也得到了完美的体现——每个街区有一个品牌的潮流排名，顺应排名会得到能力的提升，而且玩家还可以通过携带相应品牌的徽章战斗来改变潮流。游戏的战斗方式也十分有意思。得益于NDS的双屏和触控特性，《美妙世界》的战斗是上、下分开的，上屏的人物通过按键来操作，下屏的人物则是触控。配合游走于上、下屏的光球，整个战斗过程紧张又不失流畅。



▲上、下屏同时战斗使得战斗十分新奇有趣。

游戏中，玩家所要面对的敌人不再是魔物、怪兽之流，而是更为抽象的“噪音”，这些噪音会呈现出不同的姿态，同时和剧情走向息息相关。玩家在战斗中要使用“徽章”这一贯穿游戏的道具——每个徽章的功能完全不同，角色最多可以同时佩戴六个徽章，同类型的则只能携带一个，如何选择合适的徽章成了玩家的必修课。几百种不同种类的徽章更是能衍生出无数的战斗组合，每个玩家都可以找到适合自己的战斗风格。从回复系，到飞行道具类，物理攻击类，还有投掷场景中的障碍物类，甚至是摇晃机器来出招，只要机能允许，SE就敢想到做到。不过，徽章也不是无限制使用的，战斗中每个徽章在多次使用后都会有一定的冷却时间，越是强力的徽章冷却往往就越长，玩家在搭配的时候还需要考虑到这点，以免出现无徽章可用的窘境。

本作的战斗没有采用传统的“踩地雷”式，而是通过和剧情推进息息相关的扫描系统，手动选择想要遭遇的敌人。不仅如此，玩家还可以选择同时对抗多组敌人来提高徽章的掉率。游戏的整体战斗难度和自由度极高，对于战斗胸有成竹的玩家可以通过主动降低等级来获得更好的奖励，而对战斗感觉困难的玩家也能够降低难度来得到很好的游戏体验。同时，装备对于角色能力的提升并不是十分明显，即便不频繁更新换代，玩家也不会感到寸步难行。由于潮流系统的存在，想要挑战更强大的敌人可能要备齐多套品牌的服装和徽章来顺应地区潮流，这个设定同样十分符合服装本身的定义。和《最终幻想VII 核心危机》等游戏类似的是，《美妙世界》并不十分看重角色的等级，不需要玩家刻意去练级。等级对于人物数值的提升仅限于血量，而攻击、防御这些数值需要通过“吃食物”去提升。



◀双屏同时操作两个角色对不少玩家是一个挑战。

《美妙世界》的各场BOSS战也足以为人称道，几乎没有重复的套路，制作方并不是从数值上去刁难玩家，而是费尽心思地设计出了新奇游戏的战斗。比如说接近最后关底的死神铁娘子，她在剧情中具备潜伏在敌人影子中的能力，在战斗的时候，她会召唤出影分身，玩家需要控制音操将影子和她的影子重叠，从而抵消分身才能进攻，这还只是其中一个阶段。作为一个经典RPG的必备要素，本作的隐藏要素亦十分丰富，从战斗所用的徽章、服装，到和剧情息息相关的隐藏报告，敌人图鉴，还有海量的支线……可以说作为RPG，本作可玩性和流程长度完全不输于任何一款依托在幻想世界中的游戏。

女主人公四季的真实外貌一直为制作组刻意隐藏，只有一些大致的信息，如黑发、眼镜。在手机版的隐藏彩蛋中，玩家可以看到一个同样携带四季标

手机版移植

经常被玩家调侃为“手游大厂”的SE自然不会放过每一个把名作搬到手机平台的机会，更何况《美妙世界》的素质如此出众。2012年，SE推出了《美妙世界 Solo Remix》的iOS版本，并在2014年上架了安卓版。事实上本次移植不仅仅是炒冷饭，其在操作上做出的优化使得本作的战斗流畅度大幅提升，在没有按键的情况下甚至优于原作。由于没有了双屏，同伴之间改成了点击敌人召唤——四季为点击敌人；比特是对应他滑板少年特点的拖动屏幕；约修亚的攻击方式是从天而降的障碍物，所以召唤方式是上下划动。同时，三个同伴发动必杀技时会有特写，每名角色都有不同的小游戏来提高必杀伤害，十分有趣。

手机版还对游戏的细节做出了更改，比如降低道具的兑换条件，调整装备必要的勇气值，取消了原本的联机系统，改为新的徽章小游戏等等，让人不禁觉得SE是不是在为续作做准备。在手机这一便捷的平台上，玩家可以通过《Solo Remix》体验到原作几乎全部精髓的同时，还能够享受相较NDS更为精细的画面，叫人大呼过瘾。不仅如此，SE还为手机版增加了一些原创的BGM，可以说此次移植也是下足了本钱。在手机版《美妙世界》故事走到尾声之时，一张新人物的图片似乎预示了筹备中的新作，令不少玩家为之一振。

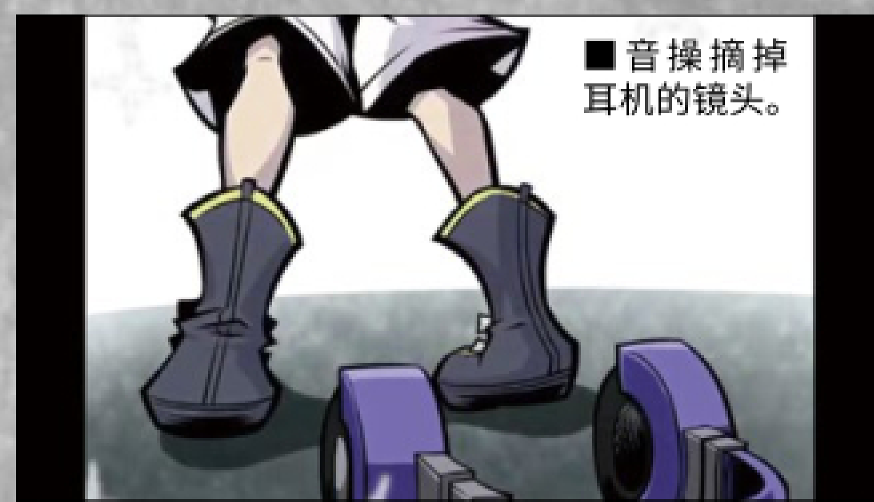


▲手机版集齐全部隐藏报告后可以看到这张隐藏图片。

小彩蛋

在游戏终盘结束后，玩家可以选择进行二周目，届时游戏会开放随意改变章节的系统以及隐藏报告。隐藏报告中有各种人物和游戏的基础设定，是对整体世界观的很好补完。玩家想要获得隐藏报告则需要在每章中找到隐藏道具、打败隐藏噪音以及挑战隐藏BOSS。在最终章，玩家更是可以挑战整整13层猪肉城，城中每层只允许携带对应种类的徽章，在最后玩家还要面对羽狛先生，难度极大。此战获胜后就能得到隐藏道具“我的耳机”，从注释上我们不难看出这款耳机也是羽狛先生，或者说CAT设计的。

在手机版中，猪肉城改为可以多次挑战，在成功达成全部的隐藏报告后，再打通一次游戏的终章，玩家就能够看到手机版独有的隐藏CG以及音操摘掉耳机的感人画面。


■音操摘掉耳机的镜头。

与《王国之心》系列的互动

在SE的另一个看家系列《王国之心》的掌机最新作《王国之心3D 梦中坠落》中，音操、四季、比特、约修亚和莱姆等来自《美妙世界》的角色悉数客串登场。其中，约修亚身为“作曲家”再次过了一把创造“世界”的瘾，一边收集音操等人的梦之碎片，一边让本应该消失的众人重生。这个设定似乎和原作的“地下世界”涩谷有异曲同工之妙，可见SE玩起自家游戏的穿越联动也是驾轻就熟。



▲《美妙世界》的角色在《王国之心》中登场，让众多玩家兴奋不已。

结语

2018年1月，多次透露出续作想法的野村此次终于没有食言，公布了众多玩家翘首以待的新作消息。将于今年9月27日登陆NS平台的《美妙世界 最终混合版》不仅仅是简单地移植，其中包含了全新的剧情章节和人物。希望新作能给玩家架构一个更为完整的世界观，正如题目的“Final Remix”所言，也给本系列画上一个完美的休止符。

在游戏制作方和玩家都日益浮躁的今日，节奏过慢的RPG似乎已经不再是玩家们的最爱。尽心尽力制作一款游戏的经济成本和静下心来体验一款作品的时间成本促就了双方心照不宣的互相敷衍。诸如《美妙世界》这种级别的作品，毫无疑问需要制作组倾注无数的心血，考究的设定、精彩的剧情、新奇有趣的系统、动听切题的音乐……所有的这些，真的是值得的吗？我想是的，无论是1年还是11年，重新体验这款佳作总会让人心潮澎湃，玩家和制作方依旧能够获得共鸣。此时此刻，正如彼时彼刻。音操摘掉耳机的同时，玩家们是不是也都感到如释重负，若有所思呢？野村坦言最爱《美妙世界》，恐怕不仅仅是爱其出众的游戏素质，更是怀念可以义无反顾设计出游戏的那个虔诚的自己。



在NDS版中，由JYONGRI演唱的主题曲《Lullaby For You》是专门根据游戏的世界观作词作曲的佳品。而手机版本的主题曲为《Runaway》，同样



今年是《周刊少年 JUMP》创刊的 50 周年，这本知名的漫画杂志曾经连载过无数风靡全球的漫画作品，而其中游戏化的作品更是数不胜数。作为 50 周年的纪念，任天堂在 7 月 7 日发售了一套“《周刊少年 JUMP》创刊 50 周年纪念版”迷你 FC 套装。这个套装除了有一台迷你 FC 之外，还收录了 20 款由《JUMP》连载的知名漫画改编的 FC 游戏。本期特企为大家详细介绍一下。

文 宇宙人 协力 全体文编 美编 雷普利

50 《周刊少年JUMP》周年 ANNIVERSARY 纪念版迷你FC纵览



迷你 FC 是任天堂在 2016 年 11 月 10 日发售的一款怀旧产品，它的外形跟当年我们熟悉的“红白机”几乎一模一样，但是体积只有原来的 60%，几乎只有掌机的大小，插在主机两侧的 FC 手柄也能直接当手柄用。当然这台迷你 FC 并不能使用 FC 卡带，但是它内置了 30 款 FC 游戏，其中包括了《超级马力欧兄弟》、《气球大战》、《魂斗罗》等经典作品，只要接上电源和电视就能直接游玩。迷你 FC 采用了 HDMI 接口进行画面输出，而电源则采用 USB 线供电，如果电视机有 USB 接口的话甚至还不需要另外接电源。此外，迷你 FC 还有“模拟电视”模式，能够让输出画面模拟当年显像管电视那种模糊色调和扫描线的效果。而且还支持即时存档功能，玩家只要按一下迷你 FC 上的 Reset 键就能中断正在游玩的游戏，并且自动生成一个中断存档，让玩家之后可以继续游玩。

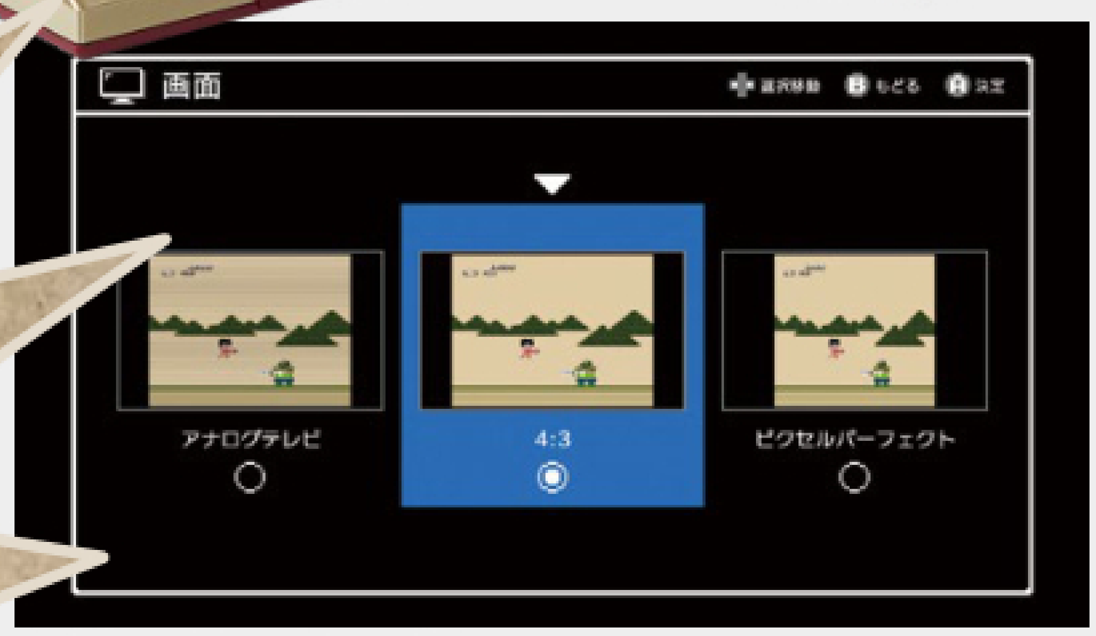


▲收录的20部作品按照发售时间整齐排列。









▲自带三种显示模式可供选择。

而这次“《周刊少年 JUMP》创刊 50 周年纪念版”的迷你 FC 主机机身采用了更为亮眼的金色设计，收录作品改成了 20 款《JUMP》漫画名作改编的 FC 游戏。套餐的包装也特意采用了模仿《JUMP》杂志封面的设计，可谓极具纪念意义。截至目前的数据，这个套装发售仅两天时间销量便已经达到 11.1 万套。籍着这个机会，下面也为大家介绍一下这款套装中收录的那些《JUMP》改编的经典游戏。

筋肉人摔角大赛

■原名：キン肉マン マッスルタッグマッチ
■厂商：Bandai ■发售日：1985年11月8日
■游戏类型：格斗



《筋肉人》的原作故事讲述了各种“超人”在擂台上用各种摔跤技巧和超能力展开战斗，并从中诞生出美好的友情。本作也是如此，作为一款格斗游戏，玩家可以通过和场景互动、跳跃和飞击来使出各种喧哗夸张的摔跤技巧，除此以外还可以通过捡取光球来发动必杀技。玩家可以从众多原作角色中选择两人来组队，一起向冠军出发。但由于卡带的限制，游戏中的角色全变成二头身不说，可选角色数量也不多，算是个小小的遗憾。



勇者斗恶龙

■原名：ドラゴンクエスト
■厂商：Enix ■发售日：1986年5月27日
■游戏类型：角色扮演



“《DQ》系列”的开山之作，除了鸟山明的个性人设外，主策划堀井雄二和作曲家椙山浩一共同奠定了系列未来 30 年发展的坚实基础。初代的剧情简单直接，邪恶的龙王掳走了公主萝拉，还打算统治整片大陆，而继承了传说勇者“罗德”之血的主人公则踏上了讨伐恶龙、拯救公主的旅程。本作在移动时采用了《创世纪》的俯视角，遇敌时会弹出类似《巫术》的怪物特写画面，战斗则是标准的回合制。在迷宫中探索时必须携带火把，否则难度会大大增加。



北斗神拳

■原名：北斗の拳
■厂商：东映动画 ■发售日：1986年8月10日
■游戏类型：动作



由原哲夫及武论尊所创作的经典 SF 格斗题材漫画《北斗神拳》所改编的游戏作品，由东映动画发行。是一款传统的横版 ACT，总共 5 关，玩家需要操作主人公拳四郎将原作中的诸多反派一一击破，最后挑战大 BOSS 拉欧。在游戏中拳四郎有拳和脚两种攻击方式，使用拳法连续攻击杂兵后可以发动通过命中秘孔使敌人爆裂的特效，而在 BOSS 战时按照特定技巧进行攻击同样可以命中 BOSS 的秘孔从而使其爆裂，同时还会有特殊的画面效果。



龙珠 神龙之谜

■原名：ドラゴンボール 神龙の谜
■厂商：Bandai ■发售日：1986年11月27日
■游戏类型：动作冒险



游戏采用了当时不太常见的 A · AVG 玩法，由平面地图和横板过关相结合的方式展现出小悟空收集七龙珠的旅程。除了收集七龙珠外，冒险中还有一些特殊道具供收集，某些 BOSS 战会根据收集的进度决定能否挑战。悟空一开始的攻击方法只有近身拳击，随着流程的推进，他还能获得如意棒和龟派气功等攻击方式。游戏剧情原创，掺杂了一些原作的内容在里面，原作故事前期出现的人物，如牛魔王、琪琪、克林、龟仙人、皮拉夫大王等在这里也有登场。



筋肉人 筋肉星王位争夺战

■原名：キン肉マン キン肉星王位争夺战
■厂商：Bandai ■发售日：1987年5月1日
■游戏类型：动作



本作改编自知名漫画《筋肉人》同名章节，玩家需要从“正义超人”势力中选择除筋肉人外的四个角色分别担任先锋、次锋、中坚和副将。一般关卡为横版过关，每个关卡都有四个小 BOSS 等待着玩家，战胜他们后则是大将筋肉人和对方大将的一对一战斗。不同的角色的必杀技操作各不相同，各种见招拆招的空中战是本作的最大特色。除了筋肉人的战斗不能换人以外，玩家可以随意更换操作角色，如何分配每个角色的 HP 从而保持队伍的战斗力是本作的难点之一。

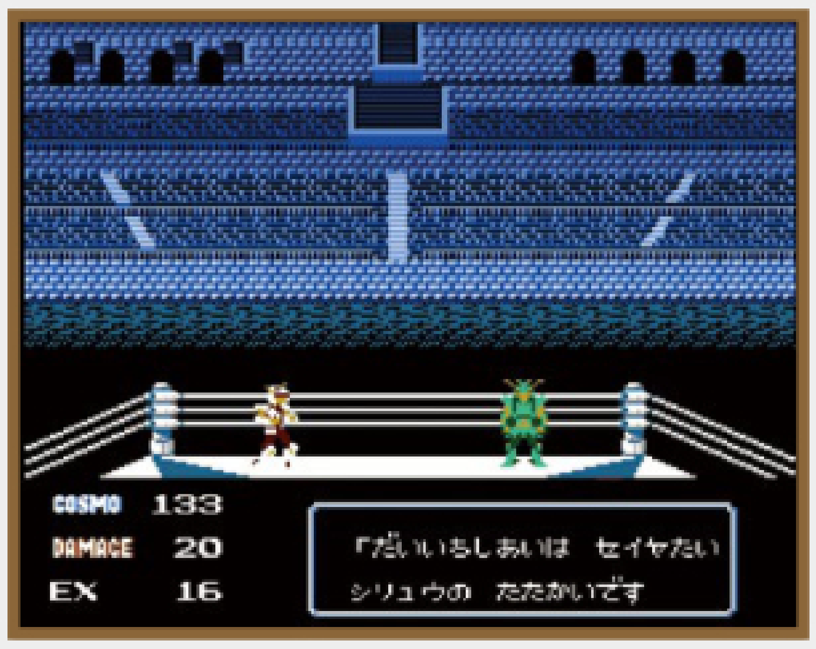


圣斗士星矢 黄金传说

■原名：圣斗士星矢 黄金传说
■厂商：Bandai ■发售日：1987年8月10日
■游戏类型：动作



本作是车田正美的人气漫画《圣斗士星矢》首款被改编的游戏，故事以星矢跟随魔铃修炼为开端，包括了“银河战争篇”和“十二宫篇”的剧情。不过受原作限制十二宫篇的剧情并未完结。系统融合了 ACT+RPG 的要素，ACT 部分为横版过关模式，玩家需要操作星矢利用拳、脚和冲击波等招式消灭挡路的杂兵，BOSS 战则是依靠指令进行 1 对 1 的回合制 RPG 战斗，玩家需要在四种能力上合理分配小宇宙，才能使出对应的必杀技打倒 BOSS。



天使之翼

■原名：キャプテン翼
■厂商：Tecmo ■发售日：1988年4月28日
■游戏类型：策略



由 Tecmo 开发，改编自高桥阳一的人气足球漫画《天使之翼》的足球游戏，包括了“中学篇”和“世少赛篇”这两大篇章，剧情方面忠实于原作，玩家需要操作主人公大空翼带领南葛中学队和日本少年队一路过关斩将。本作的系统非常特别，有着浓重的策略要素，比赛以半实时制展开，射门、传球或者过人等技术动作均以纯指令制方式完成。每名队员都有着不同的能力，原作中的各种夸张的必杀技在游戏中也得以再现。



圣斗士星矢 黄金传说 完结篇

■圣斗士星矢 黄金传说 完结篇
■厂商：Bandai■发售日：1988年5月30日
■游戏类型：动作



本作以《圣斗士星矢》里最脍炙人口的黄金十二宫为故事背景，让玩家控制“青铜五小强”击败教皇拯救女神。游戏一共 13 关，每一关都分为移动关和 BOSS 战两个部分。移动关采用传统的横版动作游戏玩法，除了要摆脱杂兵的干扰，还要面对高难度的平台跳跃。BOSS 战采用伪 3D 视角，战斗以回合制 RPG 的形式进行。BOSS 战十分讲究“剧情杀”，玩家必须活用对话指令让对我方有利的剧情发生后，方可顺利击败强敌。很多关卡都需要使用特定角色才有可能通过。



赤龙王

■原名：赤龙王
■厂商：Sunsoft ■发售日：1989年2月10日
■游戏类型：文字冒险



基于本宫ひろ志的同名漫画改编的游戏，不过故事是以楚汉战争为时代背景。游戏中玩家可以扮演刘邦，克服重重困难一步步走上统一中国道路的故事。游戏采用了纯粹的文字冒险玩法，没有任何操作或者解谜的部分，故事基本上按照漫画原作进行，但是其中穿插了大量即死的选项，基本上遇到二选一的选项时如果选错了就马上 GAME OVER，而且没有任何提示，需要玩家熟悉原作并尽量按照原作的发展来选择才能通关。



FC JUMP 英雄列传

■原名：ファミコンジャンプ 英雄列传
■厂商：Bandai ■发售日：1988年2月25日
■游戏类型：动作角色扮演



本作是当年作为《周刊少年 JUMP》创刊 20 周年纪念发售的游戏，集合了《龙珠》、《JOJO》等当时在《JUMP》上连载的 16 部知名漫画的角色进行跨作品的共斗。游戏采用类似当年《塞尔达传说》的战斗方式，玩家作为原创主角在游戏里的 5 个世界中进行冒险，每个世界会遇到不同的角色加入队伍。此外游戏还收录了很多不同玩法的小游戏，比如《北斗神拳》的决战采用格斗游戏形式，《足球小将》部分有互射点球小游戏，最终决战是传统 RPG 选指令式战斗等等。



魁！！男塾 疾风一号生

■原名：魁！！男塾 疾风一号生
■厂商：Bandai ■发售日：1989年3月3日
■游戏类型：动作



本作是以 1985 年开始连载的漫画《魁！！男塾》为题材改编的横版动作游戏。玩家可以通过组合按键使出拳、脚和必杀技三种攻击方式，还可以消耗特定的槽发动“大钟音之应援”来回复体力，进入 BOSS 战则会变成类似《双截龙》那种可上下移动的形式。游戏可操作角色有剑桃太郎、富樫源次、J、虎丸龙次 4 人，在 BOSS 战中他们会装备不同武器或展现出不同的战斗风格。此外随着流程推进，还会有另外 4 人作为 BOSS 战专用角色加入。

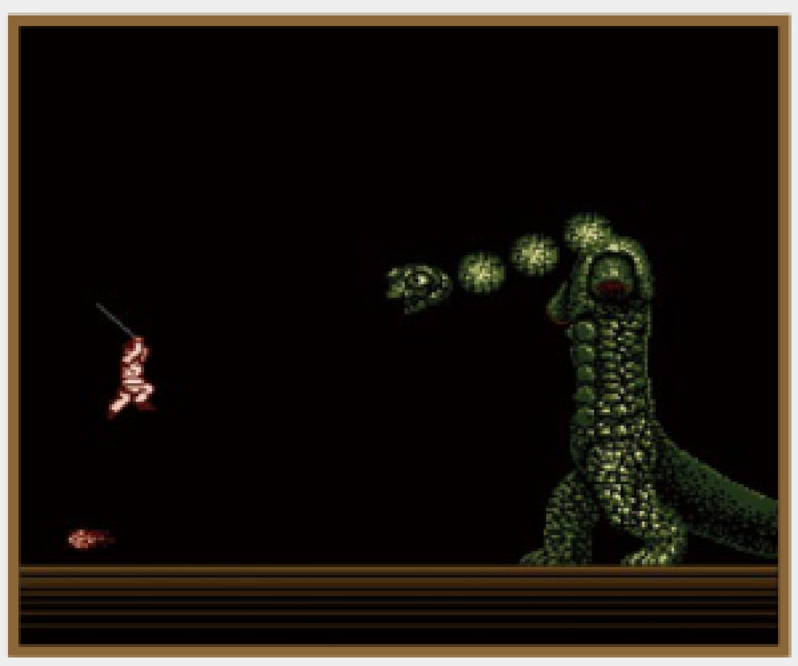


暗黑神话 日本武尊传说

■原名：暗黑神话 ヤマトタケル传说
■厂商：TonkinHouse
■发售日：1989年3月24日■游戏类型：动作



本作是由诸星大二郎的短篇漫画《暗黑神话》改编的游戏，讲述平凡的少年山门武得知自己是日本武尊的转世之后，被卷入了关系地球命运的战斗，故事融入了大量日本神话和印度教的元素。游戏一共有 8 章，每章流程分文字冒险和 BOSS 战两部分，文字冒险环节中玩家要进行各种调查获得“知识点数”（经验值），获得的点数会影响到章节末尾时玩家的战斗力，而 BOSS 战采用动作游戏的形式，玩法是用跳跃躲过 BOSS 的攻击并用剑射出魔法弹打败对手。



吞食天地

■原名：天地を喰らう
■厂商：Capcom■发售日：1989年5月19日
■游戏类型：角色扮演



游戏基于本宫ひろ志的同名漫画改编，以三国时代为背景，玩家扮演的是刘备阵营，剧情从黄巾之乱一直持续到天下统一，流程中要与吕布、袁术、袁绍、孙权、曹操、司马懿等各路群雄展开交锋。击溃一方势力后，就有大量的敌将可供说降，将谋士、猛将尽皆招入麾下是本作的一大魅力。传统 RPG 里的 HP 和魔法在游戏中以兵力和策略的方式呈现，军师直接影响部队所能使用的计策和次数。兵粮是本作特有的要素，一旦耗尽兵力就会自动减少。



北斗神拳3 新世纪创造 凄拳列传

■原名：北斗の拳3 新世纪创造 凄拳列传
■厂商：东映动画 ■发售日:1989年10月19日
■游戏类型：角色扮演



本作是由东映动画发行的“《北斗神拳》系列”游戏作品中的第三作，类型由前两作的 ACT 变成了 RPG，玩家可操作的角色也不再只是拳四郎一人，原作中的琳、巴特等角色也都可以和拳四郎一起并肩作战。战斗系统是非常正统的指令式回合制，在一些特定 BOSS 战时会变成强制的 1 对 1 战斗，升级、金钱、武器防具购买等要素也一应俱全。故事从原作最开始一直进展到修罗之国篇，不过遗憾的是因为容量的关系也有不少被删减的部分。



龙珠3 悟空传

■原名：ドラゴンボール3 悟空传
■厂商：Bandai ■发售日：1989年10月27日
■游戏类型：角色扮演



整个游戏贯彻了《龙珠》第一部的剧情，从悟空小时候到第二十三届天下第一武道大会的剧情全部收录，所有人物均有登场。游戏的玩法在 RPG 的基础上融入了卡牌要素，战斗时要选择卡牌代表对应的行动，对手也会以卡牌的形式回击，最终的结算情况会以图片的形式反映到屏幕中央，除了静态的角色图片外，角色的必杀技采用动图的形式体现。在战斗之外，游戏还使用静态图片重现了原作中的名场景，加上玩家的脑补就有一种看动画的感觉。



天使之翼 II 超级前锋

■原名：キャプテン翼 II スーパーストライカー
■厂商：Tecmo ■发售日：1990年7月20日
■游戏类型：策略



以崭新的系统获得好评的《天使之翼》在发售两年后推出的续作。本作采用了原创剧本，故事发生在前作三年后，大空翼前往巴西加盟了圣保罗队并和新队友们一起征战里约杯，而留在日本的岬太郎则带领南葛高中继续参加冬季选拔赛，最后玩家还能操作群英荟萃的日本青年队参加世青赛，再度向世界冠军发起冲击。系统比起前作有了大幅的优化，必杀技的种类更加丰富，演出极具魄力，BGM 也大受好评，至今被诸多粉丝视为系列最佳。



龙珠Z 强袭赛亚人

■原名：ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人
■厂商：Bandai ■发售日：1990年10月27日
■游戏类型：角色扮演



游戏的玩法与一年前的《龙珠 3 悟空传》一样，是一款以卡牌战斗为主的 RPG。剧情改编自《龙珠 Z》的赛亚人篇，悟空一行人最后要打败前来入侵的贝吉塔。本作与《龙珠 3 悟空传》相比，在战斗演出部分有着极大的进步，不再是用逐个静态图片展现场景，而是以动态图的形式给玩家展现战况，有点类似《机战》。另外，这次的战斗强调多人战，悟空可以和其他 Z 战士一起并肩作战，借助彼此的能力击败敌人，此外还能在商店购买支援类卡片，让战斗变得更有策略性。



神通小精灵 奇妙世界

■原名：まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!!
■厂商：Bandai ■发售日：1991年3月21日
■游戏类型：动作



由江川达也的漫画改编的横版动作游戏，游戏的玩法类似于《超级马力欧兄弟》，一共有 8 个章节，每章由多个小关卡构成，部分关卡还有 BOSS 战。每个小关卡只要在限定时间内到达终点就能完成。主角タルるートくん的舌头能用来攻击敌人，同时也能吃掉场景内的墨鱼丸，墨鱼丸在关卡中既作为收集道具，同时也是很多场景的固定平台，比如能让玩家跳到高处或者防止掉下悬崖。过关之后，收集到的墨鱼丸能够作为货币使用，到商店去购买其他道具。

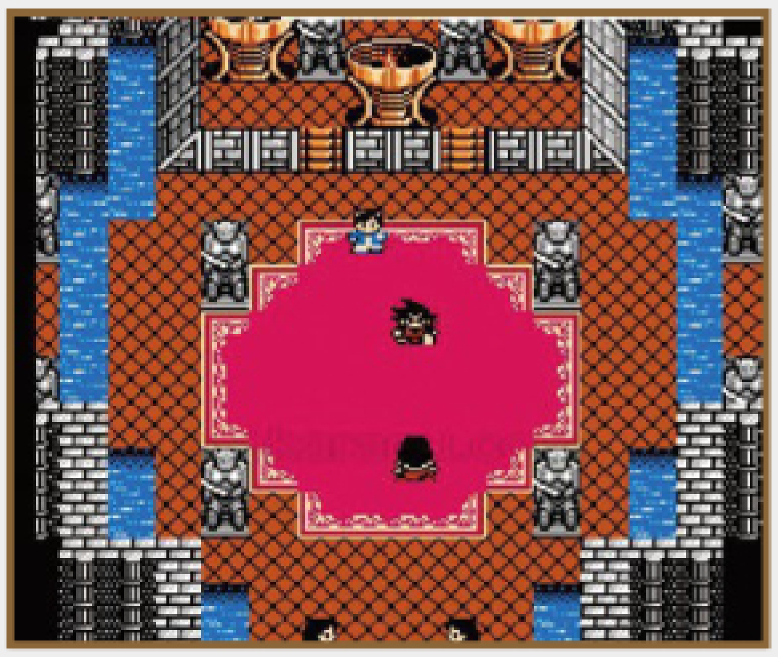


FC JUMP II 最强的7人

■原名：ファミコンジャンプII 最強の7人
■厂商：Bandai ■发售日：1991年12月2日
■游戏类型：角色扮演

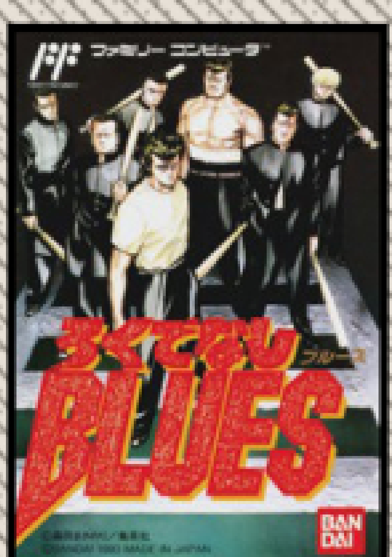


本作是《FC JUMP 英雄列传》的续作，游戏系统在前作的基础上删掉了动作要素，改成了遇敌后切换场景的回合制战斗形式，并加入了角色移动范围等概念。玩法也变得更纯粹单一，没有根据角色和作品设计不同的战斗系统。由于开发交给了由堀井雄二领衔的 Chunsoft，因此玩起来给人有《DQ》的感觉。正如标题所示本作的参战角色减少到剩下悟空、承太郎等 7 人，每个人都有各自的剧本，玩家可以选择其中一人开始游戏，然后随着故事推进将其他主角收入队伍。



铁拳之道

■原名：ろくでなしBLUES
■厂商：Bandai ■发售日：1993年10月29日
■游戏类型：文字冒险



本作是由森田真法创作的同名漫画改编游戏。虽然有探索部分和类似 RPG 的回合制战斗系统，但本质上是一款强调展现剧情的文字冒险游戏。玩家可以控制主人公前田太尊在学校和镇上不同地方探索，推进剧情。战斗系统则是选择指令的形式，不过指令不是明明白白地写着攻击、防御、招式名称等，而是用各种干架时的台词代替。游戏的流程不长，但通关之后还能解锁另外三名角色的剧本，让玩家可以从不同人的角度来了解、体验本作的故事。



